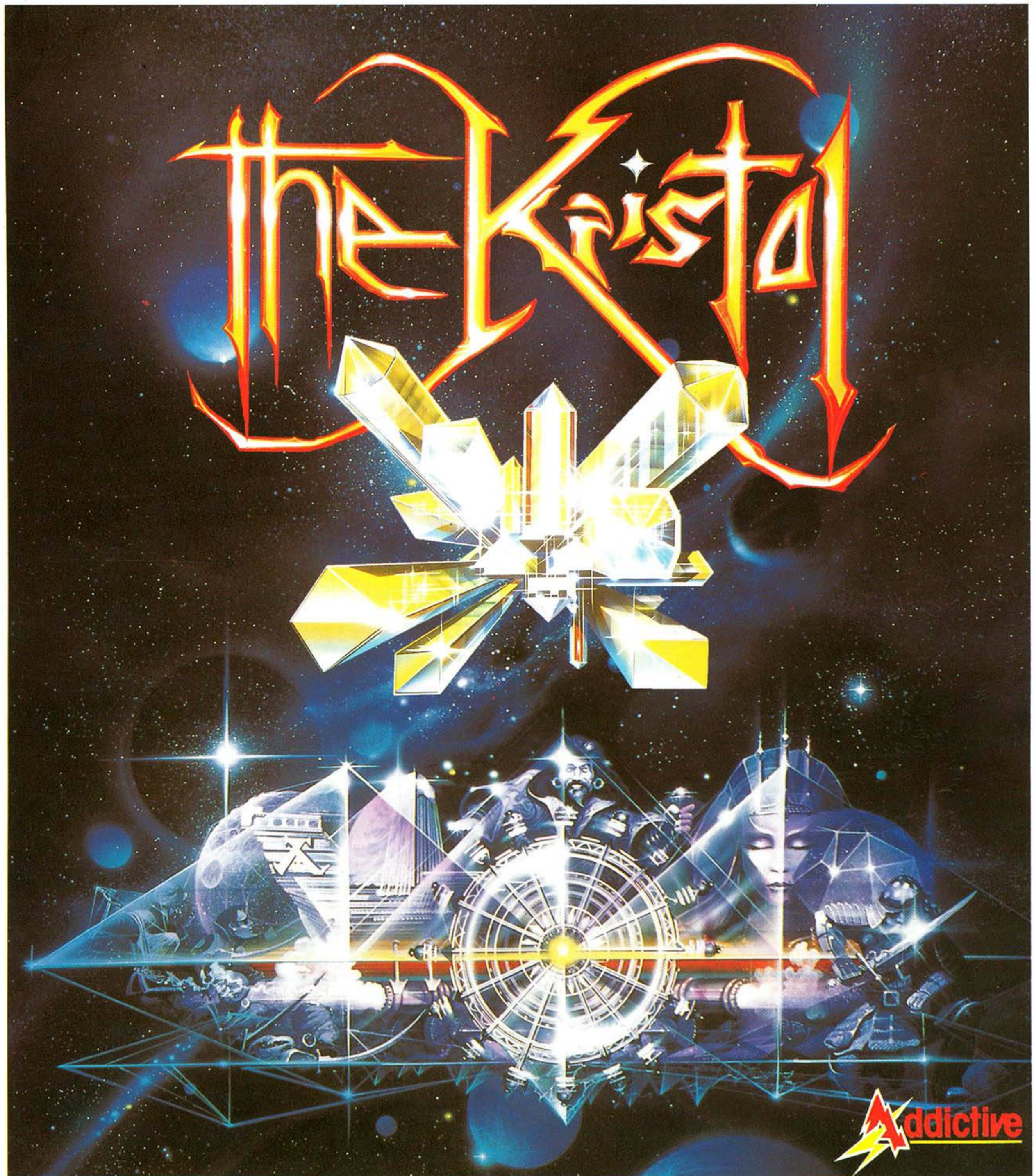

6,50 DM 52 Ös 6,50 sfr
Joystick
Alles was Computern Spaß macht
3
DMV
2. Jahrgang
März 1989
Helpline:
– Wieder jede Menge
Tips & Tricks
Hot-Shot
– Ballerspiele: Im Weltraum
ist die Hölle los
Public Domain:
– Trittbrettfahrer springen auf!
SENSATION!
– R-Type auf Sega
Wettbewerbe:
– Gewinnen Sie Software, Sekt
und vieles mehr...
Wer ist
Captain Power
– Videofilme zum Mitmachen
Das Magazin
für
alle gängigen
Systeme

Das gab's noch nicht!



In diesem einmaligen Phantasieabenteuer über Piraten und Prinzessinnen, über ein weit entferntes Universum und die Suche nach dem Kristall von Konos kommt alles vor: Schwertkämpfe, herrliche Kreaturen und Ballerei im Weltall.

Phantastische 3-D-Animationsroutinen, großartige Grafiken und märchenhafte Musik übertreffen alles bisher dagewesene. Der Kristall setzt Maßstäbe für die Software der 90er Jahre. Jetzt für Amiga, demnächst für Atari ST und PC.

Informationen? Coupon ausfüllen und abschicken

JOY 3/89

Name: ______________________

Straße: ______________________

PLZ: __________ Ort: __________

An: AriolaSoft GmbH, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2

Ariola Soft

Das Programm

EDITORIAL

Wer... Software kauft, dem bleibt nicht selten die Spucke weg! Will man sich mit Software eindecken, gelangt man schnell zu der Einsicht, daß dies mit nicht unbeträchtlichen Investitionen verbunden ist. Nun hat die Softwareindustrie es endlich geschafft, ein wenig aus ihrem Ghetto herauszukommen und durch eine Korrektur der Preise für Software den Markt zu öffnen, schon werfen Ignoranz und kleinkariertes Gewinndenken die erzielten Erfolge wieder über den Haufen.

In einem Gespräch, das ich vor vier Jahren mit einem Softwareanbieter führte, stellten wir als Konsens fest, daß die Software dort hin muß, wo der Musikmarkt sich heute befindet. Viele weitere Gespräche bestätigten diesen Gedanken.

Der Musikmarkt hat so etwas wie eine funktionierende Vertriebsstruktur. In fast jedem Kaufhaus oder Großmarkt findet man eine Schallplattenabteilung. Fachläden, die ausschließlich Schallplatten verkaufen, gibt es genauso wie den Versandhandel, der in seinem Katalog Hunderte von Platten anbietet.

Wer nun loszieht und ein vergleichbares Ladengeschäft mit entsprechendem Softwaresortiment sucht, wird, mit wenigen Ausnahmen, herbe enttäuscht. Ganz spekulativ gedacht: Könnte es nicht sein, daß die Preise für Schallplatten in einem engen Verhältnis zu den vorhandenen Vertriebswegen stehen?

Wer diesen Gedanken weiterspinnt, muß feststellen, daß die Parallelen zwischen Musikmarkt und Softwaremarkt noch viel weiter gehen.

Musik ist, wie Software auch, ohne großen Aufwand kopierbar. Musikproduktion ist sehr teuer und die Piraterie mit schwarzer Musikware mindestens ebenso dreist wie bei der Software; trotzdem kostet eine populäre Schallplatte bei weitem nicht so viel wie ein Spielprogramm. Und trotzdem, der Plattenindustrie geht es gut, und die Künstler nagen auch nicht gerade am Hungertuch!

Kritik an diesem Denkmodell ist möglich und notwendig. So kann an dieser Stelle eingewandt werden, Plattenspieler und Kassettenrekorder gäbe es zuhauf, jedoch bei weitem nicht so viele Computer, und die seien dann auch noch zersplittet in viele Systemlager. Wer Software produziert, der hat es nicht leicht, muß er doch jedes Spiel in mehreren verschiedenen Versionen produzieren, um auf diese Art und Weise die Zielgruppe zu vergrößern.

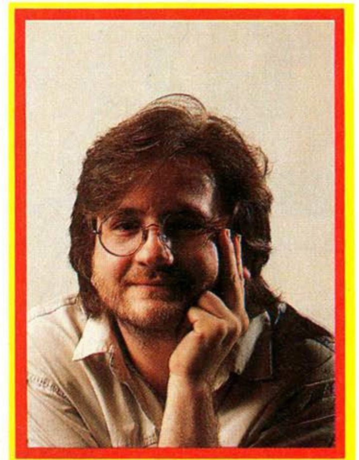
Doch rechtfertigt der betriebene Aufwand tatsächlich den Preis des fertigen Produktes?

Wer die Hersteller von Budget-Software in diese Spekulation aufnimmt, gerät in Zweifel.

Doch den Schwarzen Peter einfach den Herstellern zustecken zu wollen, kann auch nicht richtig sein.

Die verhältnismäßig hohen Preise für original Spielsoftware, wobei wir Budget-Labels und Neuveröffentlichungen ausklammern wollen, kommen durch eine Summe von Faktoren zustande.

Da ist der Benutzer, der beim Softwarekauf gehandycapt, weil er schlicht und ergreifend 'blind' kaufen muß, und in Anbetracht des hohen Preises vorsichtig geworden ist.



Da ist der Hersteller, der wie 'Klein Jan am Deich' versucht, der Sturmflut 'Raubkopie' Herr zu werden. Spekulativ errechnete Verluste werden verdeckt in die Produktionskosten aufgenommen und verteuern die Software.

Da ist der fehlende Einzelhandel, der der Software erst die tatsächliche Qualität als 'Ware' verleihen würde.

Und da ist nicht zuletzt der Raubkopierer, der ja schon die ganze Zeit durch diesen Text geistert.

Eine Schlange, die sich in ihren Schwanz beißt? Sicher kann das Problem nicht durch die Anstrengung nur einer der angesprochenen Gruppen behoben werden. Hier ist eine gemeinsame Anstrengung nötig, im Interesse aller Beteiligten.

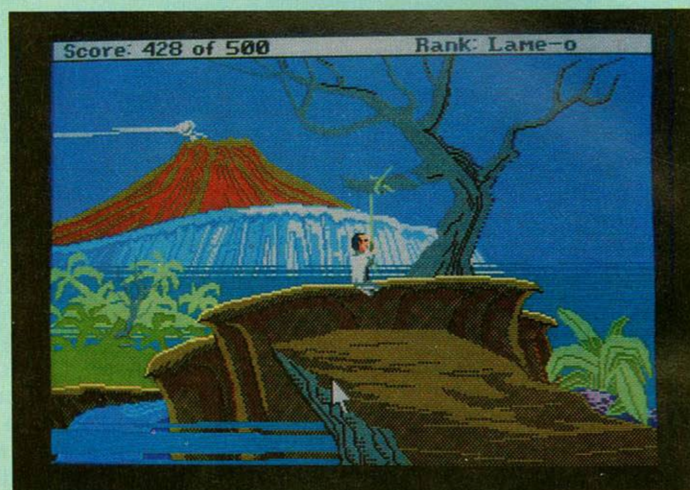
Herzlichst Ihr

Heinrich Stiller

In diesem Heft

Berichte

Software Reviews



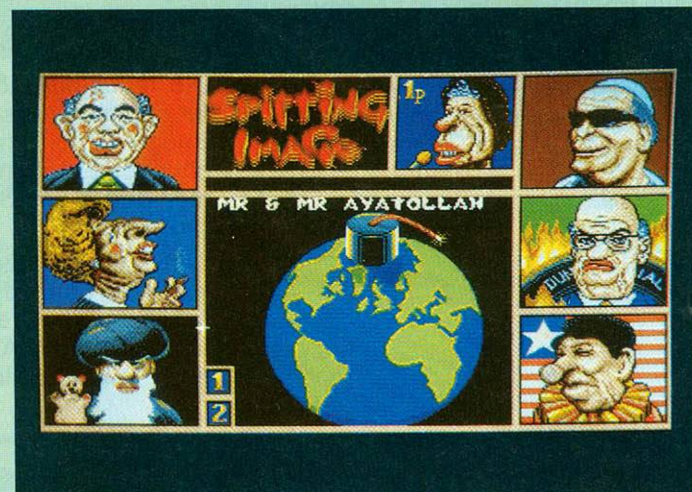
Larry lottert weiter – Erleben Sie die Abenteuer des liebenswerten Schwerenöters Disk-nah mit.

S. 68



Hot Shot – Im Weltraum ist die Hölle los! Retten Sie die Erde – aber lesen Sie erst diesen Artikel.

S. 24



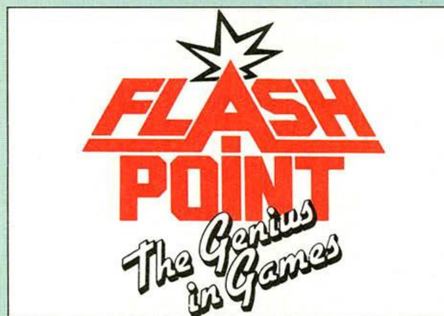
Spitting Images – Mr. und Mrs. Ayatollah im Kampf mit His Holy Coolness!

S. 74



Captain Power – Von jetzt an wird zurückgeschossen.

S. 74



Suchen mit Flashpoint – Gewinnen Sie eine Nintendokonsole!!

S. 86



Ob Einladungskarten, Glückwünsche oder Banner – De Luxe Print II, der Druckerprofi.

S. 104



Wettbewerbe

Cartridge Games

Public Domain

Helpline

Rubriken

BRIEFE

Das Forum für Ihre Meinung

Jeder hat was zu sagen! Ob Ärger, Kritik, Denkanstoß oder Lob, im JOYSTICK-Forum brauchen Sie kein Blatt vor den Mund zu nehmen.
Die JOYSTICK-Redaktion freut sich auf Ihre Zuschriften.

Moral und Aggression

Sehr geehrte Damen und Herren, in Ihrer Beurteilung des 'Night Raider' haben Sie sicher recht damit, daß man (eigentlich) Kriegsspiele ablehnen sollte. Allerdings gibt es auch den Aspekt, daß die menschliche Aggressivität international und so alt wie die Welt ist. Im Spiel ist sie kontrollierbar und harmlos. Nur sollte man gewisse Obergrenzen nicht überschreiten, um nicht Aggression erst zu erzeugen – aber diese Diskussion ist ja altbekannt.

Machen wir uns nichts vor, eine Spielwelt ohne Feind und Ballern wäre zwar ehrenwert – aber auf die Dauer sicherlich langweilig. Wer etwas anderes behauptet, ist jemand, dem man auch sonst nichts glauben sollte. Die Verlegung der Grenzen in irgendwelche Science-Fiction-Welten ist letztendlich auch nur in die Tasche gelogen. (Die Autoren der zahlosen unsäglichen "Imperium"-Filme im Kino z.B. haben die Szenarios aus Dokumentarfilmen über Luftschlachten des zweiten Weltkriegs entnommen – und reichlich fantasielos übertragen.)

Witzigerweise kommt man mit Spielen wie Night Raider von diesem Trend wieder auf den Ursprung zurück. Night Raider selbst ist auch für jemanden, der mal was mit der Fliegerei am Hut hatte, durchaus ein nettes Spiel. Als Spiel eben; sehr erfreulich wäre aber doch eine hinsichtlich Realismus und Simulation vertiefte Version: also, etwas weniger Feind und Frikassee, dafür eben mehr flugtechnischer Realismus.

Man wird den Eindruck nicht los, daß die prinzipiellen Möglichkeiten des Computers auf dem Spielsektor nur ziemlich begrenzt genutzt werden.

Vielleicht hätten auch viele ältere Semester Spaß an solchen Spielen, finden das Vorhandene aber wohl etwas zu anspruchslos und eher auf Kinder und simplere Naturen zugeschnitten. Was Ihren durchaus nachvollziehbaren Ärger über die bösen Deutschen als Lieblingsgegner der angelsächsischen Welt betrifft, so ist das dort nun mal unausrottbare Tradition – auch in Filmen, Comics etc. (Ist ja nicht völlig unverständlich!)

Wenn also schon militärische Spiele, warum nicht einfach eine deutsche Antwort?

Sehr interessant wäre z.B. ein Spiel "Nachtjäger"; man könnte eine Ju-88 oder Arado Nachteule konstruieren, mit Funkmeßgerät (Radar), Zwei-Mann-Besatzung – als Spielkern die schwierige Navigation bei Nacht, das Auffinden der Gegner und bestimmte Strategie wie das Einschmuggeln in Bomberpulks. Da die Nachtjäger de facto eine reine Defensivtruppe zum Schutz der zivilen Bevölkerung vor der englischen Bomben-'Raids' war, können eventuelle historische Skrupel ausnahmsweise entfallen.

Obwohl natürlich auch ein Kriegsspiel, wäre 'Nachtjäger' weniger bösartig als vieles andere auf dem gegenwärtigen Markt. Technisch faszinierend war die Nachtjagd wohl allemal.

Frage: Gibt es eigentlich hierzulande Softwaremacher, die so etwas realisieren könnten? Oder ist dieser Markt ausschließlich von Engländern und Amerikanern besetzt bzw. auf den Absatz in USA angewiesen? In diesem Fall wäre ein solches Spielthema natürlich absolut chancenlos; anders als bei uns sind die eigenen Indianer als 'Gegner' oder gar 'Looser' dort leider grundsätzlich undenkbar. Also müßten wir in diesem Fall auch weiterhin am Bildschirm unsere bösen Väter abschießen.

Mit freundlichem Gruß



Harald Thielking, Bremen

Red.:

Wir sind grundsätzlich der Meinung, daß bei Computerspielen nicht nur das, gewiß nicht zu unterschätzende, Aggressionspotential ein Thema in dieser Diskussion sein muß. Viel gefährlicher halten wir Software mit unterschwelliger oder schamlos offen zur Schau getragener Propaganda, für wen auch immer.

Propaganda und Agitation haben in Spielen ebensowenig verloren wie Spielzeugpanzer im Kindergarten. Von daher wären Spiele wie 'Nachtjäger' für Kinder und Heranwachsende mindestens ebenso abträglich wie 'Gunship'.

Betreffs der Programmierung sind wir allerdings sicher, daß es auch hierzulande Programmierer gibt, die solche Aufgaben zu meistern in der Lage sind.

Computer in der DDR

Werter Verlag!
Leider gibt es hier noch keinen Auswahlmarkt und ebenso keinen Geldumtausch für Direktbestellungen und Bezahlung. Computer westlicher Produktion werden zwar relativ teuer (10- bis 20facher Orginalpreis), aber in großer Typenvielfalt nur über Anzeigen von Privatbesitzern angeboten und verkauft. Über diese Quellen haben wir, als private Computerinteressen-Gruppe unsere Geräte (8-Bit: Amstrad CPC, Atari XE/XL, MSX, Commodore C-16/ 64 sowie Apple IIe, Atai 256 St, Amiga 500 und Schneider PC 1512 DD) neu bzw. gebraucht erworben. In Fragen Literatur, Zubehör und anderem, weil hier nicht erhältlich, wollen uns unsere BRD-Freunde im Rahmen ihrer Möglichkeiten helfen. Für eine gezielte Auswahl wäre es deshalb sehr



nett, wenn Sie für uns Ihre Verlagsinformationen zusammenstellen und uns zuschicken könnten.

Gerhard Gruber
Vorsitzender des ACE
(All Computer Enthusiasts)
Jena, DDR



Red.:

Das es auch bei unseren sozialistischen Nachbarn viele Computerenthusiasten gibt, konnte mit der Zuschrift von Gerhard Gruber definitiv bewiesen werden. Vielleicht hat einer unserer Leser Lust, mit der ACE in Jena Kontakt aufzunehmen. Entsprechende Zuschriften bitte an die Redaktion richten, wir werden sie weiterleiten.

Amiga Fast Rom

Hallo JOYSTICK-Redaktion! Zuerst einmal ein dickes Lob an Eure Zeitschrift, echt super!

Aber nun zum Thema: Ich habe ein fürchterliches Problem. Dieses Problem heißt Amiga 2000. Seit einiger Zeit bin ich stolzer Besitzer eines Amiga 2000, aber der Haken bei der Sache ist, das über die Hälfte meiner Software nicht läuft, einschließlich Hostages.

Dies liegt offensichtlich daran, daß die 500 Spiele kein FAST-MEMORY vertragen (Ich habe die Software auf einem Amiga 500 getestet, dort lief sie!)

Nun habe ich gehört, daß es ein Reset-festes Programm namens 'NO FAST MEM' oder so ähnlich gibt, womit man eben diesen Effekt vermeiden kann.

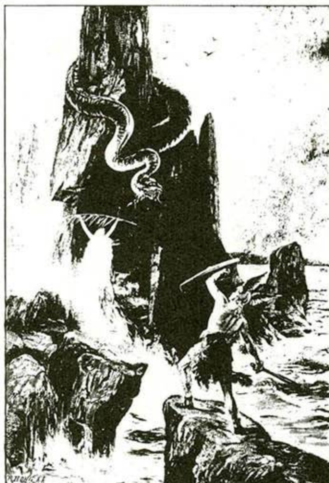
Ich hoffe, Ihr könnt mir weiterhelfen!

Alexander Lau
Eschborn



Red.:

Schauen Sie sich Ihre Workbench etwas genauer an. Im Unterverzeichnis 'System' sollten Sie das Gesuchte finden.



Betrifft Computermagazin JOYSTICK

An die Redaktion:
Ich finde Eure Zeitschrift, mit ein paar Ausnahmen, wirklich sehr gut.

1. Die Spiele werden zu wenig geprüft.

2. Bei manchen Spielen wird zu wenig bewertet, z.B. Tetris, Future Tank, Legend of Sword usw. Bei manchen Games fehlt die Bewertung sogar ganz: Roadwar Europe, Phantasie, Ultima usw.

3. Ich würde vorschlagen, daß in jedem Heft ein Spiel des Monats ausgesucht wird. Am Ende eines Jahres könntet Ihr dann aus allen "Spielen des Monats" ein "Spiel des Jahres" wählen.

4. Zum Preis: Ich weiß, daß Eure Unkosten hoch sind und ständig wachsen, aber glaubt Ihr nicht auch, daß 5,50 DM zuviel sind? (Vielleicht würde auch 5,– DM genügen?).

5. hätte ich noch ein paar kleinere Kritikpunkte, die ich aber auch gerne bei Euch an den richtigen Mann gebracht hätte. Wie wäre es denn mit einer Top 30 und einer Flop 30? Eine Seite mit Pokes würde sicherlich auch nicht schlecht ankommen. Außerdem würde ich mir wünschen, daß die Software Reviews in Genres eingeteilt werden würden. Meiner Meinung nach würden sich Kleinanzeigen in der JOYSTICK auch nicht schlecht machen.

So, das war's an Kritik. Gelobt habe ich Euch ja schon.

Euer Michael Unterberger

Red.:

Wir geben die Anregungen von Herrn Unterberger gerne an unsere Leser weiter. Wie stehen Sie zu einer Hit-Flop-Parade?
An unserem Preis läßt sich leider nichts mehr machen.

Abonnement unter 18?

Hallo!
Zuerst muß ich Euch loben für die gute Zeitschrift, aber eines finde ich nicht gut!
Nämlich, daß man Eure Zeitschrift unter 18 ohne Einwilligung der Eltern nicht abonnieren kann.
Falls sich das ändert, werde ich die Zeitschrift sofort abonnieren.
Dann möchte ich noch eine Frage loswerden: Wie steht Ihr eigentlich zu Crackergruppen?

Uwe Gerd Mueller
(Piet Heyn) München

Red.:

Daß wir Abonnements nur an Erwachsene verkaufen können und Minderjährige die schriftliche Einwilligung der Erziehungsberechtigten brauchen, läßt sich leider nicht ändern. Der Gesetzgeber sieht dies so vor, da Jugendliche 'Nur beschränkt geschäftsfähig' sind.

Evergreen Time Bandit

Guten Tag!
Erfreut habe ich in der letzten Ausgabe die Spieltips zu 'Time Bandits' gelesen. Leider stand für mich zu wenig Informatives zur interessantesten Phase 'Excalibur' drin. Es würde mich interessieren, wie es weitergeht, nachdem man die Crew der Excalibur befreit hat; vor allem, wie das Klingonenschiff getroffen werden kann. Was kann ich auf der Klingonenstation anfangen, welche Koordinaten brauche ich für den Langstreckentransporter? Was sage ich dem Computer auf der Raumstation?
Wenn Ihr dazu noch ein paar Tips habt, wäre ich sehr dankbar dafür.
Aus der 'Excalibur' muß man gar nicht wieder heraus, wie Ihr geschrieben habt; es ist wohl die einzige Phase, die in einem Rutsch durchläuft und in einem Zug zu lösen sein sollte(??)!

Volker Großmann



Red.:

Wie es scheint, ist Herr Großmann ein rechter "Time-Bandits-Spezialist". Tatsächlich ist er in einigen Bereichen des Spiels schon sehr weit fortgeschritten. Leider ging Herr Großmanns Brief ohne Absender bei uns ein, so daß wir uns leider nicht direkt an ihn wenden können. Aber vielleicht hat er ja Lust, seine Tips zu "Time Bandits" aufzuschreiben und uns zuzuschicken. Wir und unsere Leser würden uns freuen.

Bewertungskritik

JOYSTICK ist für mich eindeutig eine der besten Computerzeitschriften. Sehr gut finde ich die Helpline, und auch der Schwerpunktbericht ist erste Sahne. Besonders gut gefallen hat mir der Grundlagenartikel über Computergrafik. Aber das Beste sind die Software Reviews, obwohl da meiner Meinung nach ein paar Verbesserungen angebracht sind. Das Bewertungskästchen sollte unter jeder Review stehen. Leider weiß man bei manchen Programmen nicht, ob sie nun gut, normal oder schlecht sind!
Zum Beispiel Street Fighter. Im Test fand ich den Satz: Den Freunden von guten Karate-Simulationen ist Street Fighter allerdings sehr zu empfehlen,...
Danach dachte ich mir, daß nun eine Bewertung um die 7 bis 8 folgen würde. Aber Sie vergaben nur fünf Punkte (hört sich doof an, ist aber so). Eine Seite weiter geben Sie dem Spiel Blood Brothers eine Sechs. Ich kenne dieses Programm, und es kann meiner Meinung nach mit dem Street Fighter nicht mithalten.
Das war aber schon alles an negativer Kritik. Jetzt habe ich doch die Public-Domain-Ecke vergessen: sehr gut!!
Resümee:
JOYSTICK ist insgesamt eine gelungene Computerzeitschrift, die fast perfekt ist.
So long

Schultze-Drescher,
Germany



Red.:

Zu solchen Mißverständnissen kann es schon einmal kommen. Gemeint waren eigentlich die hartnäckigen Karatespiel-Freunde, die an diesem ansonsten sehr durchschnittlichen Programm noch Gefallen hätten finden können. Erschwerend kommt die Subjektivität des Reviewers hinzu. Inzwischen haben wir uns bei den Bewertungen auf einen Maßstab geeinigt und hoffen, daß uns ein solcher Fauxpas in Zukunft nicht mehr passiert, sorry.

Konsolen, Konsolen

Guten Tag!
Nachdem ich festgestellt habe, daß ich gerne computerspiele, aber mit der – zumindest für mich – verwirrenden Technik nichts zu tun haben wollte, legte ich mir ein Nintendo-Telespiel zu. Ein Entschluß, der von der ganzen Familie positiv aufgenommen wurde. Doch bevor wir uns für das Nintendo-Gerät entschlossen, haben wir natürlich auch die Sega-Konsole genauer untersucht. Nun ja, wir haben uns für Nintendo entschlossen, leider möchte ich heute 'fast' sagen.

Wir haben uns nämlich einen Wu-Ho-Adapter gekauft. Nachdem wir unter einigen Schwierigkeiten das Ding in unser Nintendo-Gerät installiert hatten, versuchte ich,

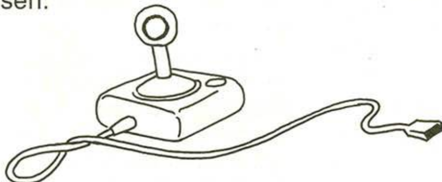
'Lifeforce', eine Cartridge aus Japan, die ich von Bekannten geliehen hatte, zu spielen. Leider konnte ich das Programm nicht spielen, was allein für sich schon ärgerlich genug ist, aber als ich dann den Adapter wieder aus meinem NES herauszog, ist etwas in meinem Gerät zerbrochen. Wo kann ich das reparieren lassen?

Hanno Reimers
Sindelfingen

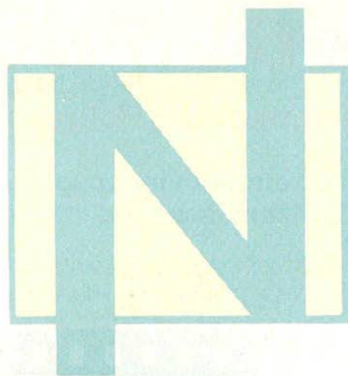


Red.:

Falls Sie noch Garantie auf dem Gerät haben, ist diese nun leider erloschen. Sie müssen die Konsole auf eigene Rechnung reparieren lassen.







NEWS



Neue Spiele für den deutschen Markt

Ariolasoft bringt wieder einmal einen ganzen Schwung neuer Spielesoftware auf den deutschen Markt.

SUPERMAN, besser bekannt aus Comics und Kinofilmen, zischt nun auch auf dem Computermonitor herum. Vorgesehen ist die Umsetzung des Retters in der Not für die Computersysteme Atari ST , Amiga und C-64, Der Preis wird, je nach System, zwischen 25,- DM und 85,- DM liegen.

CIRCUS GAMES vereint Artistisches und Komisches: Manege frei für Hochseilakrobaten, bengalische Tiger, Kunstreiter und Clowns.

Das Spiel wird für den C-64 (Kass. 35,- DM, Disk. 50,- DM), PC (85,- DM), Amiga (85,– DM) und Atari ST (65,– DM) erhältlich sein.

Eine weitere Compilation des Ocean-Teams steht mit GAME SET & MATCH II ins Haus. Für passive Sportler, die die schweißtreibenden Disziplinen lieber vom Stuhl aus absolvieren, ist diese Compilation bestens geeignet. Game Set & Match II steht für Matchday II, Basketmaster, Track & Field, Super Bowl, Nick Faldo's Open, Winter Olympiad, Super Hang On, Ian Botham's Test Match und Steve Davis' Snooker. Die Compilation ist für den C-64 und die CPC-Serie sowohl als Tape- als auch Diskettenversion vorgesehen. Der Preis für die Kassetten beträgt zirka 45,- DM, für die Disketten muß man etwa 60,- DM auf den Tresen blättern. Zwei neue Action-Runden sind bei Gremlin angesagt: Bei TECHNOCOP rasen Sie als futuristischer Streifenpolizist durch eine Stadt voller Verbrechen. Mit Ihrem fast unzerstörbaren Supersportwagen, der bis zu 200 Meilen pro Stunde zurücklegen kann, sind Sie auf der Jagd nach illegalen Aktionen. Die Amiga- und Atari-ST-Version kostet etwa 65,- DM, das C-64- und CPC-Spiel wird auf Kassette rund 35,- DM und auf Diskette etwa 50,- DM kosten. MOTOR MASSACRE heißt Action total auf dem Atari ST und den CPCs. Strategisches Denken wird hier gefordert. Die Kassettenversion für den CPC ist für ungefähr 35,- DM, die Diskettenversion für zirka 50,- DM erhältlich. Motor Massacre kostet für den ST um die 65,- DM.

Strike Fleet – der Marine-Simulator

Lucasfilm hat mit der Konvertierung auf dem PC von Strike Fleet wieder einmal voll ins Schwarze getroffen. Sie übernehmen die Verantwortung als Admiral einer fünf Schiffe starken Flotte und müssen sich gegen feindliche Angriffe erwehren. Die Geschichte: Drei Ihrer Fregatten, ein Zerstörer und ein paar Seahawks sind versenkt worden; und damit modernste Geräte und Anlagen im Wert von zwei Billionen Dollar. Hunderte von Menschenleben sind zu beklagen. Aber der Feind hat auch Sie im Visier – ein Dutzend Kingfish-Raketen nehmen direkten Kurs auf Ihre dezimierte Flotte. Blitzschnelle Reaktionen und überlegtes taktisches Entscheiden, ob Sie eine Medaille nach Hause tragen oder ob Sie sich vor dem Kriegsgericht zu verantworten haben. Die für den PC konzipierte Umsetzung des C-64-Spieles wartet mit einem umfangreichen deutschen Handbuch auf. Die Möglichkeit einer Installation auf Festplatte ist gegeben.

Mystik, Spannung, Geschicklichkeit

SPHERICAL nennt sich das neueste Action-Strategiespiel, das von Rainbow Arts für die Computersysteme C64, Amiga, Atari ST und PC entworfen wird.

In Spherical übernehmen Sie die Rolle eines Zauberers, der seine magische Kugel durch die einhundert verschiedenen Ebenen einer geheimnisvollen Wunderwelt leiten muß. Allerdings ist dies keine allzu leichte Aufgabe, da unzählige böse und unheimliche Elemente Ihnen das Leben schwermachen.

Viele verschiedene Symbole müssen aufgesammelt werden, um Ihre Macht zu erhöhen, mit der Sie in der Lage sind, Feuerbälle zu verschießen, Steine zu teleportieren und herstellen zu können. Gerade die Steine sind das A und O dieses Spieles, um den Weg Ihrer Kugel auf sicheren Bahnen zu lenken. Spherical kann sowohl allein als auch zu zweit gespielt werden, wobei bei der Zwei-Player-Option der zweite Spieler die Rolle einer magischen Hexe übernimmt. Die hundert vorhandenen Level unterscheiden sich dann auch von den hundert Level im One-Player-Mode, so daß das Spiel insgesamt über zweihundert verschiedene Räume besitzt; somit ist langer Spielspaß gewiß.

Zusätzlich können Sie zur Untermalung des Spieles aus zehn verschiedenen Musikstücken wählen, die Sie bei Ihrer Reise durch die Wunderwelt begleiten wird. Spherical wird für den C64 auf Kassette zirka 30,- DM auf Diskette zirka 40,- DM und für die Formate Amiga, Atari ST und PC für zirca 60,- DM erhältlich sein.

Ferrari Formula One nicht nur für Amiga

Electronic Arts sind nun auch dabei, die Konvertierung des Straßenrennsimulators für die anderen Computersysteme zu kreieren. Ab März soll Ferrari Formula One für den ST zum Preis von ungefähr 79,- DM erhältlich sein, die C-64-Version folgt nach Angaben der Hersteller im April und kostet dann auf Kassette 39,- DM und auf Diskette 49,- DM. Für die Spectrum-, Amstrad- und IBM-Versionen ist noch kein konkreter Termin gesetzt.

Somit kommen nicht nur Amiga-Besitzer in den Genuß, einen Ferrari F1/86 über weltberühmte Pisten wie Monaco, Detroit, Monza oder Brands Hatch zu jagen und gegen Persönlichkeiten, wie Alain Prost, Nigel Mansell und Ayrton Senna anzutreten.

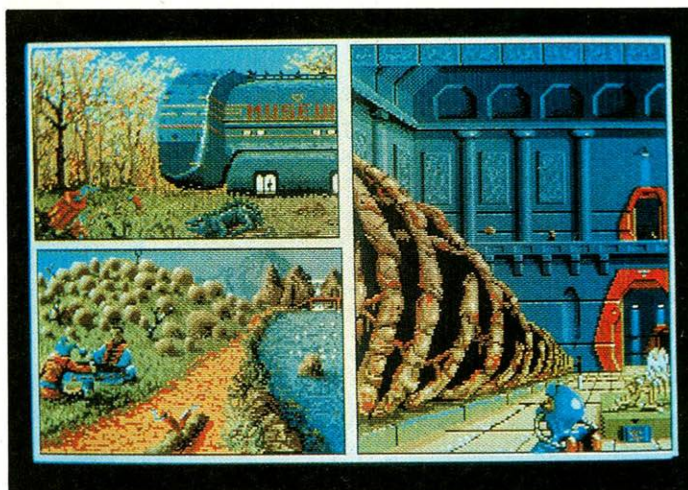
Neues aus der Bretagne

Aus dem Hause Ubi-Soft kommt eine futuristische Fußballsimulation, die die Strategie von Fußball mit der knallharten Action von Rollerball vereinigt. Die Rede ist von SKATEBALL, das für den Atari ST, den Amiga und PCs vorgesehen ist.

Zwei Spieler können gleichzeitig, entweder gegeneinander oder beide gegen den Rechner und wahlweise als Torhüter oder als Angreifer antreten. Es stehen zehn Spieler zur Auswahl, um eine Mannschaft von fünf Spielern zu bilden. Je nach Wahl der Spieler ändern sich die Eigenschaften der Mannschaft. Damit das Spiel nicht zu eintönig wird, sind auf dem Spielfeld verschiedene Schikanen verstreut (Minen, Gräben, unter Strom stehende Objekte, Bumpers etc.). Der Kampf findet in einer Weltraum-Eisstadion statt, wo Sie Ihr Team gegen die heimtückischen Attacken der gegnerischen Mannschaft schützen müssen, um es zum Sieg führen zu können.

Geheimnisvolle Vorgänge gilt es bei Ubi-Softs FINAL COMMAND aufzuklären. Die letzten Worte, die von der hermetisch abgeschirmten Hyperstation Alpha vernommen wurden, waren: "Wir werden angegriffen". Was hat es damit auf sich? Es ist an Ihnen herauszufinden, was dort passiert ist. Ebenso die Wiederbeschaffung der Originalbänder, nach denen die unter strengster Geheimhaltung aufgebaute Raumstation konstruiert wurde. Reisen Sie bis zum äußersten Rand der Galaxis, um die Antworten auf die mysteriösen Vorfälle auf Alpha zu finden. Entdecken Sie das Ende des Universums, die letzte Grenze zum Nichts; treffen Sie auf freundliche und weniger freundliche Wesen, lernen Sie humanoide und monsterähnliche Kreaturen kennen. All dies können Sie mit dem Programm Final Command.





Wollen Sie wissen, wie es um die gute, alte Mutter Erde im 22. Jahrhundert steht? Mit dem Programm B.A.T. ist es möglich. B.A.T. steht für Büro für "Aktive Terrorbekämpfung", dessen Aufgabe darin besteht, den Frieden in der Galaxie zu sichern. Vrangor, ein teuflisches Genie und sein Komplize Menigo bedrohen die Bewohner von Selenia und stellen somit den ersten Fall für B.A.T. dar. Sollte die Bevölkerung den Planeten nicht verlassen, so würde Vrangor sie mit bakteriologischen Sprengsätzen vernichten. Durch die Kontrolle von Selenia würde er das Universum beherrschen. Als Agent des B.A.T. wurden Sie beauftragt, nach Selenia zu reisen, Vrangors Pläne zu durchkreuzen und ihn zu eliminieren. Ein unmöglicher Auftrag? Nicht für einen Agenten des B.A.T.!

Das Programm ist für die Systeme Amiga, Atari ST, C-64 und PC (CGA/EGA) vorgesehen).

CD-ROM für PC-Engine

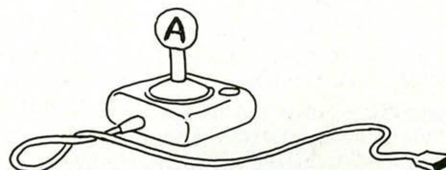
In Japan ist bereits die zweite Version erhältlich, wir müssen uns mal wieder gedulden. Für die Freaks, die im Besitz einer PC-Engine sind, dürfte es interessant sein, daß es in Japan ein CD-ROM für selbige gibt. Preislich ist es etwas teuer, da man neben dem CD-ROM (ca. 600,– DM) noch einen Anschluß-Adapter für das CD-ROM braucht. Dieser Kostet 400,– DM. Allerdings sind die Möglichkeiten, welche sich einem durch das CD-ROM eröffnen, fast unbegrenzt. Deshalb ist es schön zu hören, daß das **SEGA-16-BIT-MEGA-DRIVE-SYSTEM** von Haus aus CD-ROM tauglich ist.

Was macht Sega?

Von Sega sind mehrere Spiele angekündigt, wobei noch nicht definitiv feststeht, ob und wann sie in Deutschland erhältlich sein werden. Als erstes hätten wir da die Umsetzung des Arkade-Hits Rampage, welche sich recht nett präsentiert. Des weiteren gibt es zwei Spiele, deren Namen wir mit Fragezeichen versehen müssen, da niemand genau weiß, worum es sich handelt. Das eine wäre Boomberade, welches wahrscheinlich die Fortsetzung von Power-Strike -Aleste ist. (Das wäre richtig gut!) Das andere nennt sich Cyborg Hunter! Mehr wissen wir darüber nicht.

Time Warp springt in der Zeit

Von Time Warp, einem Unterlabel von Rainbow Arts kommt der Australo Piticus Mechanicus. Ein Spiel, welches spielerisch wie eine Mischung aus Wonderboy und Manic Miner aussieht. Die Grafik ist relativ gut. (Relativ ist ein weit dehnbarer Begriff).



News

Thalion Software präsentiert WARP!

Mit Thalion Software hat ein weiteres deutsches Softwarehaus gegründet. Dieses setzt sich aus ehemaligen Mitarbeitern der Firmen Digital Artwork und Rainbow Arts zusammen. Bereits am ersten Produkt kann man sehen, daß es sich um ein Softwareteam handelt, welches sich auf den Maschinen, die es programmiert, auskennt. Warp ist ein 16-direktional-scrollendes Shoot'em Up auf dem Atari ST. Von der technischen Seite her ist dieses Spiel eine Sensation, da es Dinge produziert, die offiziell auf dem Atari ST nicht möglich sind. Das Scrolling ist butterweich und reicht von kriechend langsam bis zu superschnell. Spielerisch ist es nicht zu verachten, da hier nicht nur geschossen wird, sondern man sollte auch etwas nachdenken. Weitere angekündigte Produkte sind Dragonflight (ein Rollenspiel), Seven Gates of Jambala ("Jump and Run, aber doch nicht so richtig Jump and Run" so die Aussage eines Thalion-Mitarbeiters) und Leaving Terramis (Flucht aus einer Raumstation). Wir werden an dieser neuen Firma dranbleiben und Sie natürlich über neue Produkte unterrichten.



Zeichengenie aus Basel

Autoscetch nennt sich das objektorientierte Zeichenprogramm, das von den AutoCAD-Entwicklern der Firma Softtrade AG kreiert wurde. Das Programm ist für IBM-PCs und Kompatible gedacht und kostet zirka 245,-DM. Neben Features wie Zoom, Undo, Raster und Texteingabe kann eine automatische Bemaßung und vorgegebene technische Symbole in die Zeichnungen eingebaut werden. Objekte können gestreckt, gestaucht, vergrößert, verkleinert sowie gespiegelt oder gestaucht werden. Winkel und Flächen werden automatisch berechnet. Dias, die mit AutoCAD erstellt wurden, können zudem problemlos übernommen werden.

Das Programm unterstützt sowohl Maus- als auch die Tastatursteuerung, Ihre erstellten Zeichnungen können auf einem Drucker oder einem Plotter zu Papier gebracht werden. Autoscetch ist ein Programm, das aufgrund seines relativ geringen Preises, aber seinen durchaus ausreichenden Optionen in kleineren technischen Betrieben und Universitäten Anwendung finden kann.

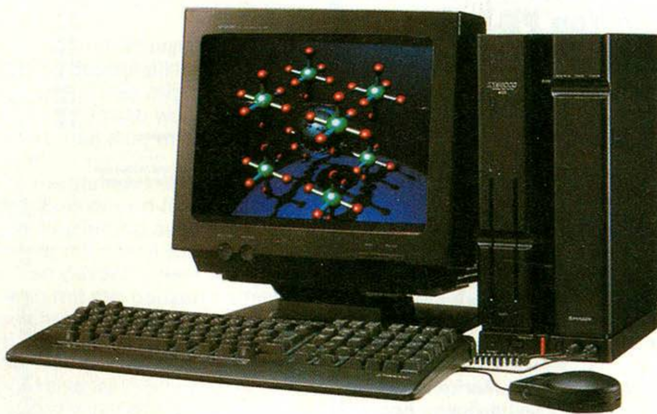
Sword of Sodan

Freunde von Schwertkampfspielen wie Barbarian II - The Dungeons of Drax usw. sollten aufhorchen. Von Discovery Software kommt ein Spiel namens Sword of Sodan für den Amiga. Drei Disketten, randvoll mit guten Grafiken und gutem Sound, machen dieses Spiel zu einem Augen- und Ohrenschmaus für jeden Amiga-Besitzer. Sie können wahlweise als männlicher oder weiblicher Kämpfer den Kampf gegen das Böse aufnehmen.



Schach dem PC

Battle Chess gibt es nun auch für den PC. Die Umsetzung des Amiga-Renners ist leider nur dürftig gelungen. Wenn man sich die laut Verpackung "digitalisierten Soundeffekte" anhört, hat man eher den Anschein, das Gekrächze eines gequälten Raubvogels zu hören. Aber zum Glück existiert noch der Lautstärkeregler. Die Battle-Chess-Konvertierung unterstützt die Benutzung einer Festplatte durch das auf der Diskette vorhandene Installationsprogramm. Ebenfalls positiv ist die Benutzerführung, die mittels Maus oder aber auch über die Tastatur erfolgen kann. Im Lieferumfang enthalten sind zwei Disketten, wovon die eine nur für die Animationssequenzen verantwortlich ist. Sollte man dem Handbuch Glauben schenken, sind auf diesen zwei Disketten über 3 MByte 3-D-Animationen vorhanden. Das Programm ermöglicht, ein Schachspiel per DFÜ zu absolvieren, eine Option, die bei herkömmlichen Schachsimulationen leider nur sehr selten anzutreffen ist. Über die Art, eine generische Schachfigur zu schlagen, kann man geteilter Meinung sein, denn hier findet ein wahres Gemetzel statt, das den eigentlichen Sinn des Schachspieles ziemlich in Frage stellt. Schlägt man z.B. mit seinem Springer den gegnerischen Springer, so werden dem Rivalen zuerst die Arme abgehackt, dann ein Bein und last, but not least der Schädel gespalten. Spätestens an dieser Stelle sollte man sich den Kauf dieses Programmes überlegen.



X68000 – der 16-Bit-Rechner von Sharp

Die Firma Sharp hat in Japan einen 16-Bit-Computer auf den Markt gebracht, dessen technische Daten einfach atemberaubend sind. Über 65000 Farben bei einer maximalen grafischen Auflösung von 1024 * 1024 Pixel. 1 MB RAM, erweiterbar auf 12 MB, 8-Kanal-Stereo-PCM-Sound sowie MC68000-Prozessor.

An Zusatz-Hardware gibt es einen Color-Video-Printer, Modem, 24-Nadeldrucker und Erweiterungskarten mit RAM, Co-Prozessor (68887) sowie Festplatten mit diversen Speichergrößen.

Wer nun glaubt, dieses Gerät sei eine tote Maschine, der irrt. Es gibt bereits viel Spiele und Anwendungsprogramme.

Darunter solche Titel wie Salamander, Afterburner, Arkanoid II und Deathbringer, welches ein Rollenspiel ist, dessen Grafiken einfach atemberaubend sind.

Lieferbar ist das Gerät in einer Version mit Festplatte und Monitor oder ohne Festplatte und Monitor.

Laut Aussage von Sharp Deutschland ist es bis jetzt noch nicht geplant, diese Wundermaschine nach Deutschland zu bringen.

Man sollte dies im Hause Sharp gut überdenken, da das Gerät dem Amiga und dem ST das Leben schwermachen könnte.

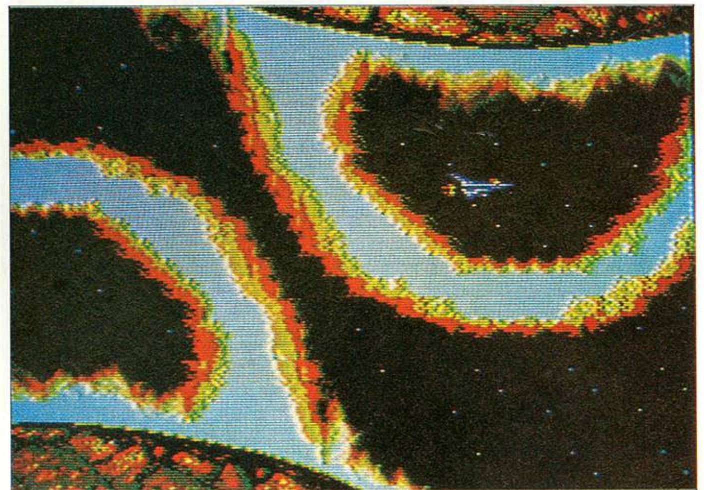
Wir konnten aber in Erfahrung bringen, daß die Firma CWM in Vienenburg gerade daran arbeitet, einige wenige dieser Wunderkisten nach Deutschland zu bringen.

Sollte es gelingen, wird der Preis bei zirka DM 4.500,– liegen. Dies wird dann der X68000 ACE sein, welcher über eine 20-MB-Festplatte verfügt.

Nintendo-News aus dem Fernen Osten!

Uns ist es gelungen, mit Mühe und Not noch einige News für Nintendo aus Japan zu beschaffen.

Fans von Ballerspielen können und sollten aufhorchen. Gerade frisch auf den Markt gekommen ist dort **GRADIUS II**, welches nicht etwa die direkte Fortsetzung von Gradius, sondern der Nachfolger von Lifeforce ist. Um es genau zu erklären: Gradius II ist nichts anderes als der dritte Teil der Nemesis Saga, welcher in den Spielhallen unter dem Namen Vulcan Venture lief. Kapiert? Na, dann ist ja alles in Ordnung. Ein Veröffentlichungstermin für Deutschland ist noch unbekannt! Von **MIGHT & MAGIC**, welches in Deutschland nur für den C-64 erschienen ist, gibt es in Japan bereits das BOOK II auf dem N.E.S. Adventures, die bis jetzt dem Computer vorenthalten waren. Wegen der Komplexität finden Sie ebenfalls sehr langsam ihren Weg in den Telespielbereich. So wurde von der Firma Kemco das Icom Adventure "Deja Vu - A Night Mare Comes True" umgesetzt. Uninvited ist bereits angekündigt. Donald Duck hat es auch geschafft, seinen Weg auf das N.E.S. zu finden. Und was erfreut einen Mario Bros.-Fan am meisten? Klar doch. Der jetzt schon zu den legendären Spielen gehörende Super Mario Bros. ist nun in die dritte Runde gegangen. Es fragt sich nur, wann wir den dritten Teil spielen dürfen, denn es gibt hier in Deutschland noch nicht einmal den zweiten Teil.



Phantastische Sounds auf dem ST

Kurz vor Redaktionschluß ist bei uns noch eine Demodiskette hereingeschneit, die uns schier verblüffte. Digitalisierte Sounds und Grafiken vom Feinsten ließen unseren Atari wieder einmal ins Rampenlicht unserer Redaktion rücken. Die Rede ist von der Demo des Soundsamplers ST Replay von Microdeal. Schon diese Demo ist es wert, erwähnt zu werden. Hier präsentiert sich ein Ausschnitt aus dem Zeichentrickfilm The Snowman nach dem gleichnamigen Bilderbuch des englischen Autors Raymond Biggs. Wir werden, sobald eine lauffähige Version vorliegt, darüber berichten.

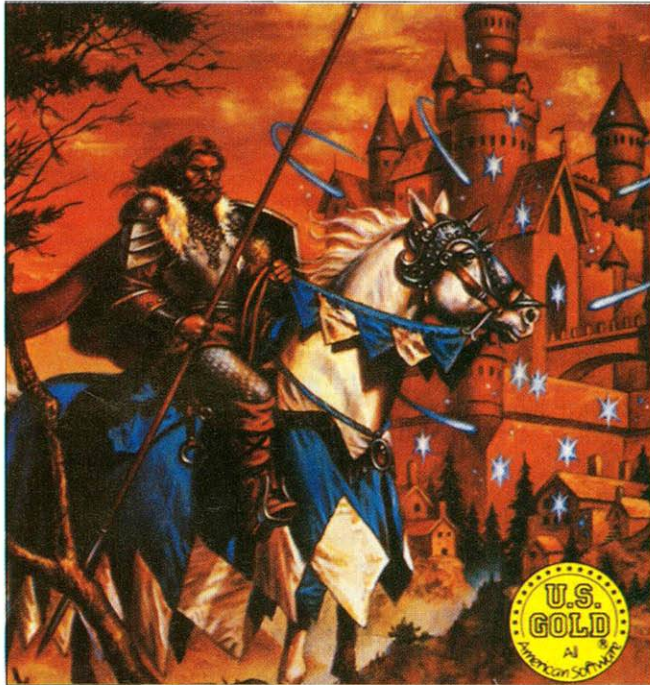
Panzersimulation inklusive Action-Game

Electronic Arts bringt mit ihrem Werk M1A1 ABRAMS Tank ein neues Spiel für den PC auf den Markt. Wie der Titel schon beschreibt, handelt es sich hier um eine Simulation des amerikanischen Kampfpanzers Abrams, die zusätzlich mit verschiedenen Action-Sequenzen vermischt ist. Features, wie Tag- und Nacht-Szenarios, vier verschiedenen Kampfperspektiven werden von realistischen 3-D-Grafiken begleitet. Die Aufgabe besteht darin, den neuesten und streng geheimen sowjetischen FST-1 Kampfpanzer bzw. die fünfzehn gegnerischen Fahrzeuge zu zerstören.

Das Programm wird für zirka 80,– DM erhältlich sein.

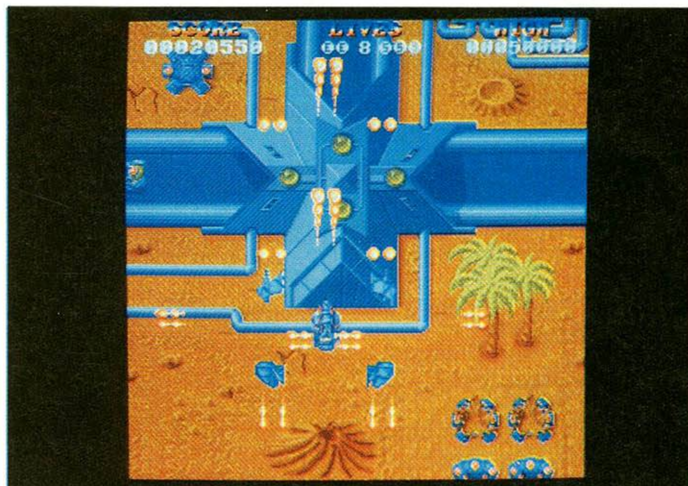
Dungeon Masters Assistant

Von SSI, die uns bereits mit mehreren Rollenspielen und vor allen Dingen durch Ihre Umsetzungen von AD&D-Spielen überzeugten, kommt nun das ultimative Hilfsmittel für alle AD&D-Freunde, die über einen PC verfügen. Mit dem Dungeon Masters Assistant Volume I: Encounters liegt ein Werkzeug vor, das dem Dungeon Master bei seinen Vorbereitungen für die nächste Party hilft. Des weiteren ist eine weitere Umsetzung eines AD&D-Spiels von TSR angekündigt. Das Computerspiel heißt Hillsfar und ist die Umsetzung von Forgotten Realms. Man darf gespannt sein!



Hybris ist da!

Von Discovery Software International aus den Staaten kommt ein vertikal scrollendes Shoot'em-UP-Spiel der Superlative. Bei Hybris wird mal wieder ein Planet bedroht und Sie müssen ihn retten. Das Spiel hat gute Grafiken, einen super Sound und Extrawaffen, von denen man bisher nur träumen konnte. Wer ein gutes Shoot'Em Up für seinen Amiga sucht, sollte sich Hybris ruhig einmal anschauen.



Brandheiß von der CES in Las Vegas!

Kurz bevor diese Zeitschrift in Druck ging, erreichte uns noch ein Fax von unserem Mitarbeiter Markus Matejka aus Las Vegas. Wir wollen unseren Lesern die vielen brandheißen News aus den Staaten natürlich nicht vorenthalten und bringen deswegen jetzt schon vorab die wichtigsten Infos. Ein großer Bericht mit Bildern folgt in der nächsten Ausgabe.
Etwas Allgemeines, was bereits erwartet wurde, hat sich bestätigt. Nintendo übertraf mal wieder alles. Es soll Leute gegeben haben, die verzweifelt die CES suchten, denn Sie glaubten auf einer Nintendo-Jahresausstellung zu sein. Ansonsten wieder mal viel Pomp und Dekomaterial. Eine Tendenz hat sich klar abgezeichnet: Viele amerikanische Firmen vertreiben in Europa hergestellte Software in den Staaten unter einem neuen Namen. Ein paar Beispiele: Hewsons Nebulus wird in den Staaten von Epyx unter den Namen Tower Toppler vertrieben. Sports à Roni ist nichts anderes als Gremlins Alternative World Games. Diese Liste ließe sich noch weiter fortführen. Wer also auf die Idee kommt, sich ein Programm in den Staaten zu bestellen, sollte aufpassen. Es könnte sein, daß er einen alten Hut in einer neuen Verpackung bekommt.

Photon Paint II

Die Weiterentwicklung von Photon Paint mit noch mehr Optionen. Die bereits bekannte Option des Aufbindens von Grafiken wurde verbessert. Jetzt ist es möglich, einen ganzen Bildschirm auf ein Objekt zu legen und dieses dann auch noch zu drehen. Wer bereits Photon Paint besitzt und registrierter User ist, kann vom Update-Service Gebrauch machen und sich für US $ 40,– besorgen.

F-14 Tomcat von Activision.

Eine Flugkampfsimulation steht von Activision mit F-14 Tomcat ins Haus. Es gibt zirka 80 verschiedene Missionen, die das Herz eines jeden Amerikaners höher schlagen lassen. Bewaffnet ist die Maschine mit einer 20MM Kanone, Air-to-Air-Raketen, Sidewinders etc. Die Missionen finden größtenteils im Nahen Osten (Libyen, Persische Golf etc.) statt. Es wurde aus Geschmacksgründen darauf verzichtet, ab und zu ein paar Passagierflugzeuge kreuzen zu lassen. Neben den eigentlichen Flugszenen gibt es noch Bildschirme für Fallschirmabsprünge, Rettung und Beerdigung. Das Programm soll seit Ende Januar für den C-64 erhältlich sein. Weitere Konvertierung sind noch nicht in Sicht. Das war erstmal alles, was unser Mitarbeiter am ersten Tag über die Computerszene in Erfahrung bringen konnte. Die Telespielszene ließ sich besser beobachten (kein Wunder, denn der Nintendo-Stand ist ja nicht zu übersehen !)

U-Force – die neue Steuereinheit!

Broderbound stellte eine neue Steuereinheit für das NES vor. U-Force, so könnte man sagen, ist revolutionär und genial. Stellen Sie sich zwei Platten vor, die im rechten Winkel zueinander stehen. Zwischen diesen Platten wird nun ein Magnetfeld erzeugt. Jede Bewegung, die Sie nun mit der Hand in diesem Feld ausführen, wird auf dem Schirm umgesetzt. Ein Beispiel: Sie spielen Mike Tysons Punch Out; um nun zu boxen, schlagen Sie einfach im U-Force-Feld, und Ihr Schlag wird auf dem Schirm ausgeführt. Einzige Bemerkung unseres Redakteurs zu diesem Gerät: Einfach Wahnsinn! Bleibt nur zu hoffen, daß dieser Controller demnächst auch bei uns erhältlich sein wird. Die Softwareschwemme geht unaufhaltsam weiter; hier einige Beispiele aus diesem riesigen Angebot an Spielen:

Ultra Games

Von Ultra Games, einer Tochterfirma von Konami, kommen folgende Spiele: Teenage Mutant Ninja Turtles. Fleischfressende Roboter machen Chinatown unsicher, während Ninjitsu Warriors harmlose Passanten von der Bronx (ein ruhiger kleiner Stadtteil von New York) bis zum Broadway belästigen. Da die Polizei machtlos ist, kann nur noch die Organisation der Teenage Mutant Ninja Turtles helfen. Die Spielfigur sieht aus wie eine Kreuzung aus Schildkröte (Panzer) und Eidechse. Bewaffnet ist das Biest mit allem, was man sich nur wünschen kann. (Dirty Harry würde neidisch werden.) Des weiteren wurden die Konvertierungen von Defender of the Crown und Skate or Die vorgestellt. Konami selber stellte Castlevania II - Simons Quest vor. Graf Dracula ist zurückgekehrt, und es ist die Aufgabe des Spielers, alle Körperteile Draculas zu zerstören, um seine Schreckensherrschaft zu beenden. Zahlreiche Häuser, Friedhöfe und dunkle Wälder müssen durchsucht werden, die unglücklicherweise von Dämonen bewacht werden. Magische Waffen und Tips von Dorfbewohnern helfen bei der Aufgabe. Des weiteren wäre noch Track & Field II zu erwähnen. Von Bandai kommt Dance Aerobics. Die langerwartete Cartridge für den Fitneßteppich. Üben Sie mit Ihrer Nintendo-Konsole und dem Teppich, wie man richtig Aerobic macht. Jane Fonda dürfte in den Staaten ausgedient haben.

Galaxy Force für Sega

Von Sega kommt die Umsetzung des Arcade-Schockers von 88. Gemeint ist Galaxy Force. Die Cartridge hat 4 Mega und wird offiziell im Frühjahr auf den Markt kommen. Alle Features des Automaten (außer der Hydraulik) sollen enthalten sein. Man darf gespannt sein. Ansonsten konnten wir leider nicht viel Neues finden, wobei wir zu bedenken geben, das alles hier Aufgeführte nur an einem Tag zusammengestellt wurde. Unser Bericht in der nächsten Ausgabe wird dann einen umfassenden Überblick über die gesamte CES geben.

Das jüngste Gerücht!

Noch unbestätigten Gerüchten zur Folge soll Atari Games USA Nintendo of America verklagt haben. Es geht in dem Rechtsstreit darum, daß Nintendo mit einem Produktionsboykott verhindern wollte, daß drei Atari-Games für das NES auf den Markt kommen. Wie man weiß, werden alle Cartridges für das NES von Nintendo hergestellt. Will Nintendo nun den Erfolg einer Cartridge verhindern, so drosselt man einfach die Produktion und sagt, es ginge nicht mehr. Dagegen ist Atari Games nun rechtlich vorgegangen. Sollte Atari den Rechtstreit gewinnen, so kann es böse Folgen für Nintendo haben, da Atari Nintendo auch vorwirft, ein Kartell zu führen. Ist ja auch klar, denn niemand außer Nintendo darf Cartridges produzieren, und das verstößt gegen die freie Marktwirtschaft. Des weiteren vergibt Nintendo für eine Cartridge nur Gebietslizenzen. Demnach wäre es illegal, ein Cartrigde in den Staaten zu kaufen und in Deutschland zu benutzen. Im übrigen geht dieses auch nicht, da Nintendo hier mit einem Security Chip vorgebaut hat (siehe letzte Ausgabe, Bericht: Japanische Nintendo-Module auf deutschen Konsolen). Sollte Atari nun gewinnen, so kann es passieren (es muß nicht), daß Nintendo weltweit alle Konsolen, die über einen Security Chip verfügen (zirka 25 Mio. Stück), gegen Konsolen ohne Chip austauschen muß. Wir bleiben an diesem Gerücht dran und werden unsere Leser informieren, sowie wir Definitives wissen.

Pacmania

Hersteller: Grandslam
Vertrieb: Fachhandel
System: Amiga, Atari ST, C-64, CPC
Preis: DM 34,95 bis DM 64,95

Das Pacman-Syndrom

Erinnern Sie sich noch an die Anfänge der Computer- und Videospiele? Selbst wenn nicht, von Pacman hat sicher jeder schon einmal gehört. Seit Pacman 1982 den weltweiten Markt erobern konnte, ranken sich Legenden um den sympathischen Zeitgenossen. Ursprünglich als Arcade-Game konzipiert, hat Pacman natürlich längst Einzug auf allen wichtigen Heimcomputersystemen gehalten. Der Amiga-Sektor erhält jetzt Verstärkung durch Pacmania. Erfreulicherweise handelt es sich bei diesem Spiel nicht um den soundsovielten Aufguß einer alten Idee. Zwar ist das Spielprinzip das gleiche geblieben; durch eine ganze Anzahl neuer Features entstand aber eine Variante, die nur unter Vorbehalt mit den bisherigen Versionen verglichen werden kann. Während üblicherweise das komplette Spielfeld auf dem Screen zu sehen war, beschreitet Pacmania andere Wege. Die Spielfelder sind wesentlich größer geworden, und man kann nur den Ausschnitt einsehen, in dem man sich gerade befindet. Auf diese Weise haben Labyrinth-Elemente einen größeren Anteil am Spielprinzip erhalten.



Bildschirmfoto: Amiga

Ein Evergreen

Doch das sind bei weitem noch nicht alle Features, deren sich das Programm rühmen kann. Grandslam realisierte die Darstellung nicht in der Draufsicht, sondern in einer 3-D-Perspektive. Zusätzlich verlieh man Pacman noch die Fähigkeit zum Springen.

Dies führt dazu, daß man neue Techniken entwickeln kann, um den Geistern auszuweichen. Die Geister haben übrigens auch Verstärkung erhalten. Sue und Funky unterstützen nun Inky, Pinky, Blinky und Clyde bei der Jagd auf Pacman. Dank der Sprungfähigkeit ist es nun möglich, über die heraneilenden Geister hinwegzuspringen und so die Kraftpillen bis zum richtigen Moment aufzusparen. Apropos Kraftpillen!

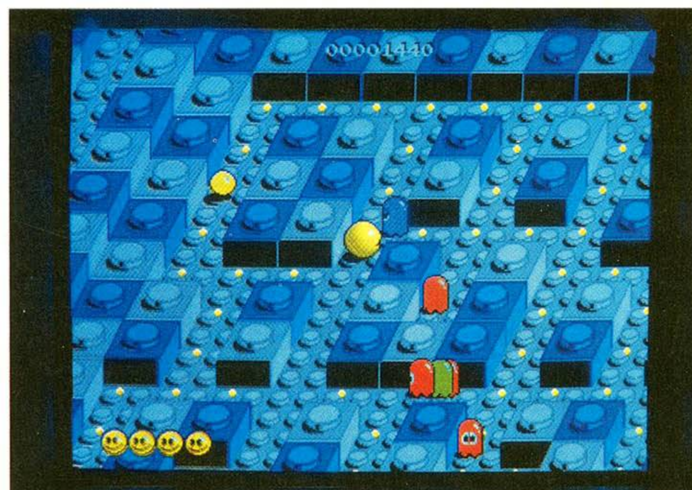
Zwei neue Pillen stehen zur Verfügung, um den Geistern Mores zu lehren. Die grüne Pille verleiht Pacman für eine kurze Zeit ein höheres Tempo, während die rote Pille seine Punktzahl verdoppelt. Gelegentlich auftauchendes Obst kann ebenfalls verzehrt werden und treibt das Punktekonto in die Höhe.

Wer erfolgreich das erste Level bewältigt hat, der kann sich an 21 weiteren versuchen, die allerdings immer größere Schwierigkeitsgrade aufzuweisen haben. Eine Replay-Option rundet die Neuerungen ab, die in dieses Spiel aufgenommen wurden.

Fazit

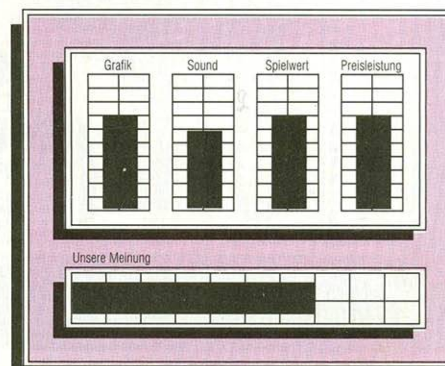
Alles in allem eine gelungene Neuauflage mit gut umgesetzten Extrafeatures, die Grandslam hier vorgestellt hat. Hat man erst einmal begonnen, läßt das Pacman-Fieber den Spieler erst nach längerer Zeit wieder aus seinen unbarmherzigen Klauen. Die 3-D-Perspektive, gekoppelt mit der Sprungfähigkeit, setzt völlig neue taktische Gesichtspunkte. Und auch das Labyrinth jedes neuen Levels muß erst erforscht werden, um jede der großzügig verteilten kleinen Pillen zu ergattern. Erst nach Aufnahme der letzten Pille ist der Weg frei, um das nächste Level in Angriff zu nehmen.

(mm)



Bildschirmfoto: Amiga

Um alle Futterpillen zu finden, muß das Labyrinth sehr genau untersucht werden. Lassen Sie sich dabei möglichst nicht von den Geistern erwischen...



Batman

Hersteller: Ocean Software
System: C64, CPC
Preis: Cassettenvers. 34,95 DM
Diskettenvers. 49,95 DM



Bildschirmfoto: C64

Der geheime Steuerungscode ist die einzige Möglichkeit, den machtbesessenen Pinguin davon abzubringen, die Weltherrschaft zu übernehmen.

Der maskierte Kämpfer

Nachdem sich Batman jahrelang in Comics und Filmen durch die Welt des Bösen gekämpft hat, setzt er seinen Kampf nun als gut animiertes Homecomputersprite fort.

Der böse Pinguin wurde gerade aus dem Gefängnis entlassen und eröffnet eine Fabrik für Regenschirme in der Nähe seiner Villa in Gotham. Seine Fabrik dient aber nur als Tarnung, denn mit Hilfe einer Roboterarmee will er die Weltherrschaft an sich reißen. Batman macht es sich natürlich zum Auftrag, dieses zu verhindern.

Zwei Spiele in einem

Das normalerweise frustrierende Warten beim Einladen von Datasettenversionen wird durch ein gutes Titelbild und eine fantastische Musik angenehm gestaltet. Das Action-Adventure Batman besteht aus zwei Aufträgen: dem schon erwähnten Pinguin-Teil und einem zweiten Part, in dem Batman seinen Freund Robin aus den Händen des Gauners Joker befreien muß.

Batman läuft während des Spiels nun durch viele Räume, die sich in gut gemachter Window-Grafik immer wieder neu aufbauen. In diesen Räumen liegen öfters Gegenstände auf dem Boden, die, wenn Batman sie mitnimmt, sehr nützlich sein können. In einem jederzeit erreichbaren Menü kann man sich über seinen momentanen Zustand und seine mitgeführten Gegenstände informieren und Aktionen, wie zum Beispiel ein Schloß mit einem Dietrich öffnen, ausführen.

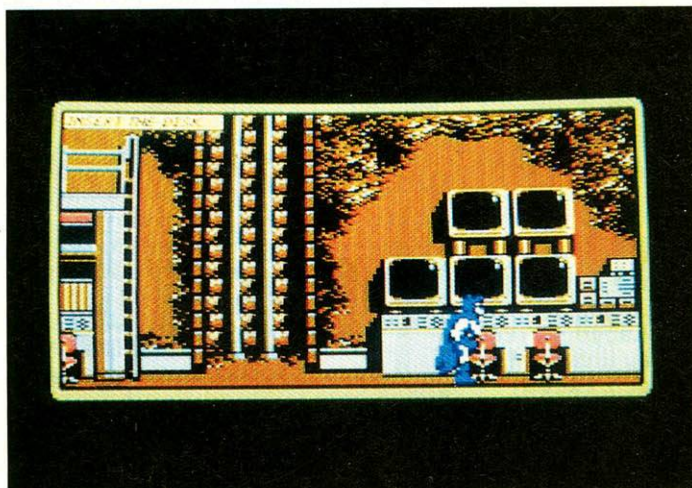
Freundlicherweise macht der Computer Batman auf alle möglichen Aktionen aufmerksam, die dieser ausführen kann, so daß das nervtötende herumexperimentieren mit Gegenständen, die vielleicht etwas bewirken könnten, wegfällt.

Auf der Straße begegnet Batman immer wieder gefährlichen Gangstern, Vögeln und ferngesteuerten Flugzeugen, gegen die er sich aber glücklicherweise schlagkräftig zur Wehr setzen, sie aber nicht töten oder zerstören kann. Da Batman keine Punkte sammeln kann, muß er sich im Menü darüber informieren, wie weit er den Auftrag bereits gelöst hat, denn dort wird das Punktekonto in Prozenten angegeben.

Fazit

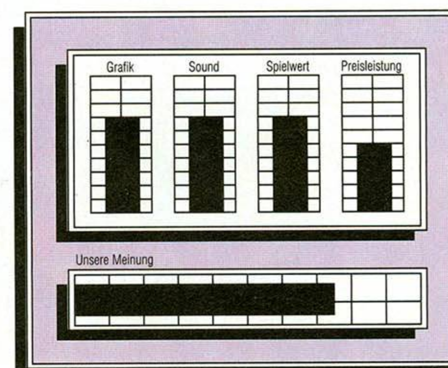
Bei Batman handelt es sich um ein Action-Adventure höchster Klasse, wobei der Comiceffekt stark zum Tragen kommt. Schon der Einladevorgang überrascht positiv durch eine kurze Wartezeit und mit einem guten Titelbild, das von sehr guter Musik begleitet wird. Das Spiel glänzt durch seinen Spielwitz und gute Grafik. Batman ist sehr bedienungsfreundlich, da alle wichtigen Funktionen durch nur ein einzelnes Menü schnell erreicht werden können. Alles in allem ist Batman eine sehr gute Umsetzung, bei der nicht nur die Comicfreunde zugreifen sollten.

(Robert Marz/Jürgen Seibel/br)



Bildschirmfoto: C64

Die Zeit ist knapp bemessen bei der Suche nach Robin. Schaffen Sie es, Ihren Freund zu retten und den Joker zu vernichten?



Super Dragon Slayer

Hersteller: Code Masters
System: C64/128 (Tapeversion)
Preis: ca. 15,– DM



Bildschirmfoto: C64

Zauberbücher und Pergamentrollen lassen Ihre Magie und Lebensenergie anwachsen. Ohne diese nützlichen Utensilien ist Ihre Mission unweigerlich zum Scheitern verdammt.

Es war einmal....

Ein böser Drache hat wieder einmal zugeschlagen und eine Prinzessin, ein schönes, liebreizendes Mädchen, entführt. Der Bräutigam, ein kleiner, noch unerfahrener Zauberlehrling, begibt sich natürlich sofort auf die Suche nach seiner gekidnappten Braut. Auf seinem gefahrvollen Weg sammelt er Erfahrung und Punkte und übt sich in seinen erst aufzusammelnden Zaubersprüchen.
Bei diesem Jump & Run-Spiel durchquert unser Held Wälder, Dungeons und Wüsten, um sich letztlich dem bösen Drachen zu stellen. Dabei hat er vier schwere Level zu überwinden, die einzeln von Tape nachgeladen werden müssen. Während die Gegner und die Umgebung detailliert und schön gezeichnet worden sind, läßt die grafische Darstellung des eigenen Sprites einiges zu wünschen übrig. Ein besonderes Merkmal dieses Spieles ist, daß man nur in die Höhe, nicht aber in die Weite springen kann. Das verleiht diesem Spiel einen besonderen Akzent, denn wenn man z.B. über einen Abgrund springen will, muß man vorher so hoch wie möglich auf einen Baum klettern, sich von oben herunterfallen lassen und hoffen, daß man unbeschädigt auf der gegenüberliegenden Seite ankommt. Auffallend ist auch, daß die Gegner immer in gleicher Reihenfolge angreifen, so daß man sich nach einigem Spielen darauf einstellen kann. Dies ist auch notwendig, da man am Anfang nur über ein Leben verfügt, man allerdings, wenn man genügend Magiepunkte gesammelt hat, wieder zum Leben erweckt werden kann. Wenn dies der Fall ist, wird dies durch ein auftauchendes Codemasterszeichen angezeigt.

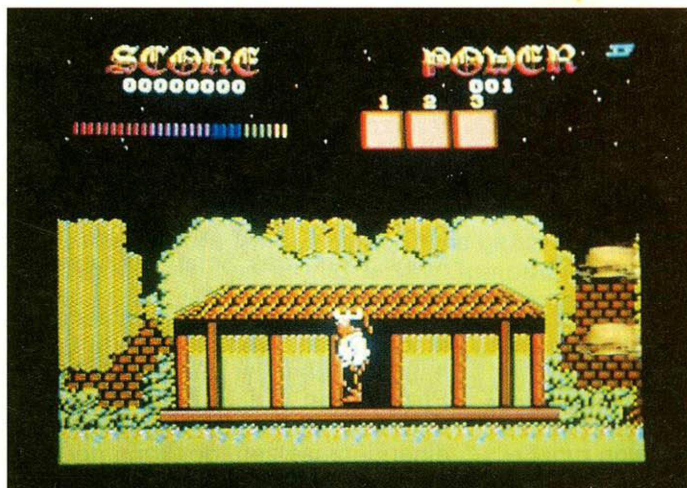
Übung macht den Meister

Damit man auch richtig trainieren kann, wurde dem Spiel auf der A-Seite des Spieletapes eine Standardversion abgespeichert, in der man nach seinem Ableben immer wieder im zuletzt erreichten Level starten kann, was sehr praktisch ist, wenn man die Level zunächst einmal kennenlernen will. Der Nachteil an der Standardversion ist jedoch, daß man das dritte Level nicht überschreiten, also das Spiel auch nicht fertigspielen kann. Wenn man also genügend geübt hat, sollte man sich an die Expert-Version wagen, um dem Drachen den Garaus zu machen.

Fazit

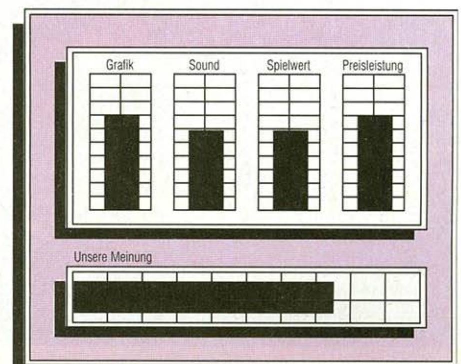
Super Dragon Slayer verfügt über eine relativ gute Grafik, schöne Soundeffekte und zwei sehr gut gelungende Musikstücke bei den Highscores und dem Titelscreen, die einen lange Zeit vor den Bildschirm fesseln können und für gepflegte Jump & Run- und Baller-Unterhaltung sorgen. Wenn man also Spiele nach der Art von Ghosts'n'Goblins mag, ist man mit Super Dragon Slayer gut beraten.

(Robert Marz/Jürgen Seibel/br)



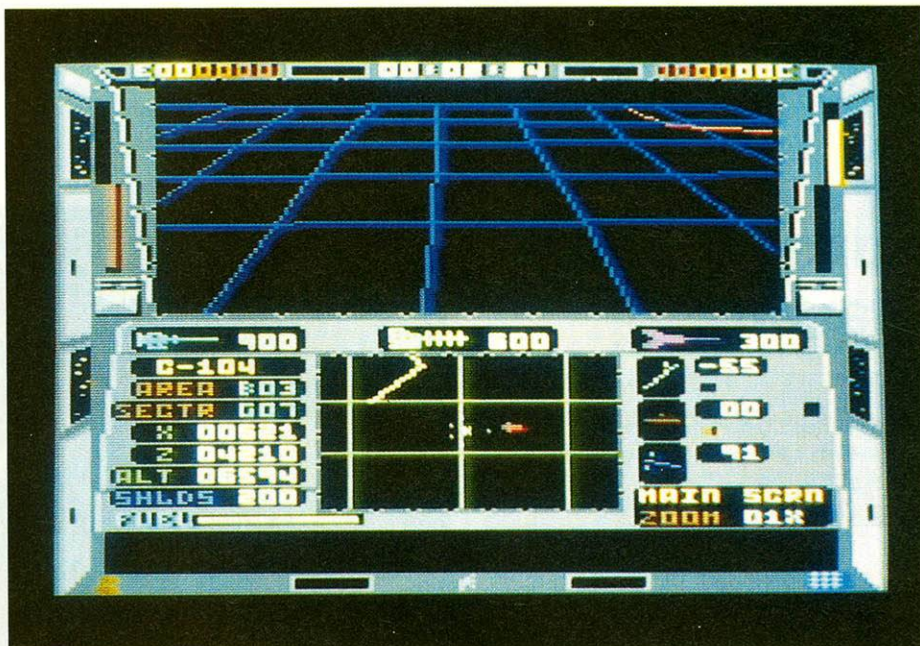
Bildschirmfoto: C64

Setzen Sie alles daran, Ihre Braut aus den Klauen des bösen Drachen zu befreien. Aber bevor Sie sich dem Ungetüm stellen können, ist Ihr Weg mit vielen Gefahren besät.



Echelon

Hersteller: Access
System: C-64, MS-DOS, weitere Versione in Vorbereitung
Preis: 49,95 bis 59,95 DM



Bildschirmfoto: MS-DOS

Eine Station im Nichts

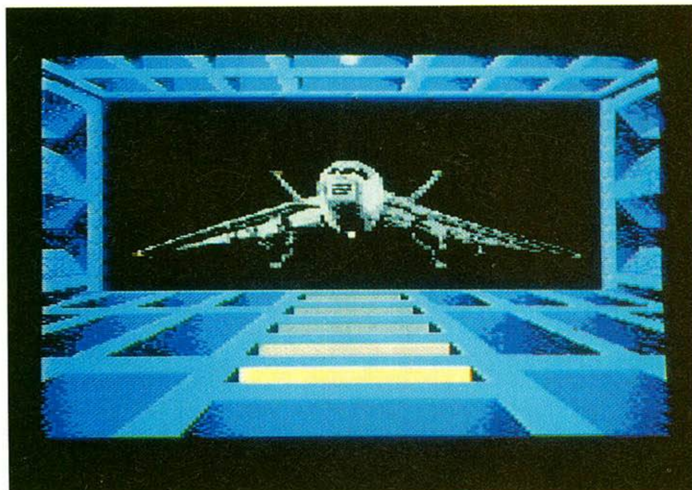
Im 21. Jahrhundert in unserem Sonnensystem: Auf dem erst kürzlich entdeckten zehnten Planeten namens Isis befindet sich eine geheime Militärstation mit dem Codenamen Echelon. Sie wurde von der International Space Federation (ISF) errichtet, um die Angriffe der Raumpiraten auf die friedlichen Handelsschiffe zu unterbinden. Sie, als einer der erfahrensten Weltraumpiloten, sind hier als Patrouillenflieger stationiert und können dabei über das zur Zeit modernste Raumschiff, den C-104 Light-Cruiser, verfügen. Ihre Aufgabe ist es, in der Patrouillenzone 106 nach Hinweisen auf den Standort des Hauptquartiers der Piraten zu suchen. Diese Hinweise sind in Form von Artifakten in der gesamten Zone 106 verstreut und warten darauf, von Ihnen aufgesammelt zu werden. Sie fügen sich am Ende zu sechs Puzzlen zusammen, die, richtig gedeutet und dechiffriert, Sie in die Lage versetzen, das bis dahin mittels eines "Tarnmechanismus" verborgene Hauptquartier der Raumpiraten zu orten.

Die Weiten des Weltraums

Mit Echelon präsentiert sich ein Programm, das zwischen Such-, Sammelspiel und Raumschiff-Flugsimulator einzuordnen ist. Das Spielfeld, in dem es die versteckten Artifakte zu sammeln gilt, ist in 36 Planquadrate unterteilt, die jeweils ein 14x14-Koordinatensystem darstellen.
Neun der Planquadrate sind auf einer mitgelieferten Karte bereits entschlüsselt, die anderen gilt es genauestens zu durchsuchen; eine langwierige, aber nicht langweilige Arbeit: Es finden sich jede Menge Reste einer verfallenen Kultur, die in einer derartigen Formenvielfalt per Vektorgrafik dargestellt wurden, daß es stets etwas Neues zu sehen gibt: Flußläufe, Brücken, Tempel, Förderungsanlagen und so fort.

Gefahrlose Simulation

Das Abfliegen geschieht mittels des bereits erwähnten Light-Cruiser, dessen Steuerung derart komplex ist, daß das Programm fast Simulationscharakter erreicht. Die kleine Einschränkung muß gemacht werden, da eine "Alles Stop"-Funktion den Spieler in jeder Situation vor großem Übel bewahrt. So ist ein echter Absturz aufgrund eines Bedienungsfehlers unmöglich, da das Raumschiff selbst im 90-Grad-Sturzflug drei Meter über der Planetenoberfläche abzubremsen ist.
Der Cruiser ist mit allen wichtigen Funktionen ausgerüstet. Man kann bis zu einer Höhe von etwa 13500 Meter die Quadranten durchfliegen und innerhalb des vorhandenen Raumes jede nur erdenkliche Position einnehmen. Man kann alle möglichen Blickwinkel auf den Kontrollmonitor projizieren und diese bis zu einem gewissen Punkt zoomen, so daß eine genaue Untersuchung des Planeten bequem ermöglicht wird. Hat man eines der fast 250 Artifakte geortet, so wird es per Teleport eingeholt. Die unterschiedlichsten Dinge werden so an Bord gebeamt und automatisch untersucht. Der Spieler erhält auf diese Weise Informationen von unterschiedlichstem Wert; es kann allerdings auch zu bösen Überraschungen kommen, da einige wenige Teile sich als Bomben entpuppen, die sinnigerweise durch Teleportieren aktiviert werden. Die so entstehenden Detonationen beschädigen in der Regel eine für das Weitermachen wichtige Funktion des Schiffes und veranlassen Sie somit, Ihre Basisstation anzufliegen, in der alle Reparaturen vorgenommen werden können. Hier besteht auch die Möglichkeit, das Schiff aufzutanken und neu zu bewaffnen.
Echelon läßt sich in verschiedenen Modi spielen. Wer keine Bedürfnisse hat, während der Suche nach den Puzzleteilen auf Piraten zu treffen und sich mit diesen kriegerisch auseinanderzusetzen, der kann per Voreinstellung die Agressivität der Gegner bestimmen. Das geht von "Lieber



Bildschirmfoto: MS-DOS

Allein der Flug durch die abwechslungsreiche Szenerie wird bei Echelon zum Erlebnis.

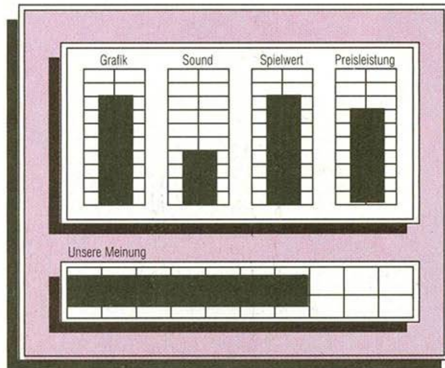
kein Gegner“ bis zu permanenten Störungen der bösen Piraten. Obwohl die grafische Darstellung des Programms in jeder Hinsicht überzeugend ist, müssen Benutzer eines Schwarzweißmonitors mit einigen Mängeln leben. Verschiedene Kontrollämpchen und Anzeigen und leider auch die zu suchenden Teile sind unglücklicherweise nicht ohne Mühen auszumachen.

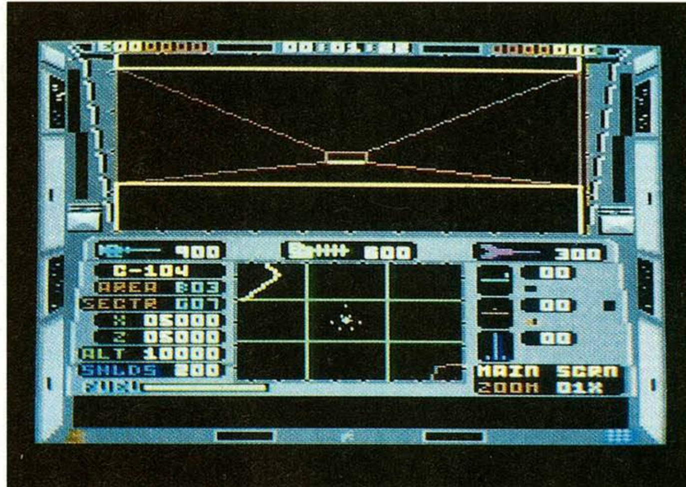
Resümee

Das Programm ist eine gelungene Mischung aus verschiedenen Genres, wobei jedes soweit entfremdet oder erneuert wird, daß fast schon ein neues entstanden ist. Echelon sorgt durch seine Komplexität – das Spielfeld hat enorme Ausmaße, und es sind reichlich Aktionsmöglichkeiten vorhanden – und seine Vielfalt in der Darstellung der Objekte auf der Planetenoberfläche für lange Unterhaltung.

Trotz Komplexität gehört das Spiel zu den einfach zu handhabenden Programmen, die keiner mehrstündigen Lernphase bedürfen.

(Joachim Freiburg/hs)





Bildschirmfoto: MS-DOS

Echelon bietet neben rasanter Grafik langes Spielvergnügen durch Komplexität.



Mit dem Aufkommen der Microcomputer hielten auch verschiedene Arten von Spielen Einzug in dieses Medium. Die ersten dieser Art waren relativ abstrakte Tennissimulationen wie der Urvater der Computerspiele, Pong.

Doch bald darauf begann die gewaltsame Auseinandersetzung mit Lebewesen aus anderen Galaxien, allgemein auch unter dem Namen Aliens bekannt. Eines der ersten Spiele dieses neuen Genres war Space Invaders, mit dem wahrscheinlich jeder schon einmal in der Automaten- oder Computerversion Bekanntschaft geschlossen hat.

HOT SHOT

IM WELTRAUM IST DIE HÖLLE LOS

Entscheidend für den Erfolg dieses neuen Genres, des Shoot'em Ups, war und ist der psychologische Hintergrund. Hier kann sich die Psyche so richtig austoben, Aggressionen werden zu einem gewissen Grad abgebaut, und, was besonders wichtig ist, der Spieler kann ungestraft seinen destruktiven Trieb ausleben.

Dieser Erfolg ist allerdings in einem direkten Zusammenhang zu unserer Gesellschaftsordnung zu sehen, die das Ausleben von Aggressionen in den meisten Fällen unter Strafe stellt. Mord, Totschlag und Vernichtung fremder Sachwerte werden von den Gerichten der zivilisierten Welt streng geahndet. Am Bildschirm jedoch gelten da ganz andere Regeln. Hier ist erlaubt, was Spaß macht, und jeder kann solange herumballern, bis er des Geschehens müde wird. Die Motivation, sich stundenlang an einem Shoot'em Up festzubeißen, läßt sich kaum rational erklären.

Vielmehr ist es das Unterbewußtsein, das hier zu seinem Recht kommt. Hier findet der Spieler ein Ventil für aufgestaute Aggressionen, die Ihren Ursprung im Umfeld des Spielers finden. Probleme am Arbeitsplatz, in der Familie oder einfach schlechte Laune können genauso Ursache sein wie der Wunsch, spektakuläre Explosionen und Effekte zu sehen. Eine weitere Motivation ist der Ehrgeiz. Wer hat noch nicht die Situation erlebt, daß man immer wieder an der-

selben Spielsituation scheitert und fast verzweifeln möchte. Nun hängt es von Ihrem Naturel ab, ob der Ehrgeiz oder die Frustration die Oberhand gewinnt.

Ein weiterer Gesichtspunkt ist die Doppelbödigkeit der Moral- und Wertvorstellungen unserer Gesellschaft. Da redet alle Welt von Frieden und Abrüstung, während auf den Bildschirmen die Rüstungsspirale in einer atemberaubenden Geschwindigkeit rotiert. Je mehr Extrawaffen zur Verfügung stehen, desto besser. Auch der Realismus der grafischen Darstellung der Gegner wird immer perfekter. Und in diesen Spielen wird ja derjenige mit Bonuswaffen, Extraleben und Punkten überschüttet, der in kürzester Zeit die meisten Gegner in die Ewigen Jagdgründe schickt.

Kritische Stimmen

Kritiker meinen nun, daß mit diesen Spielen keine Aggressionen abgebaut werden, sondern im Gegenteil die Bereitschaft zum Töten und zur Gewaltanwendung wächst. Diese Frage muß natürlich differenziert betrachtet werden. Spiele wie Gangster Town auf der Segakonsole sind hier sicher anders zu beurteilen als ein Weltraum-Shoot'em-Up, da Sie im erstgenannten mittels eines Light Phasers deutlich als Menschen erkennbare Sprites abschießen, während im anderen Falle geometrische Körper und abstrakte Alien-Sprites dem Austoben dienen. Sicherlich gehört eine gewisse moralische Unbeschwertheit dazu, Menschen gleich reihenweise zu erschießen und sich dabei so richtig zu amüsieren. Angesichts der Kriege, die jeden Tag auf der Erde stattfinden, ist diese Tatsache schon ein wenig makaber, und auch der Gesichtspunkt des Amüsements scheint fraglich.

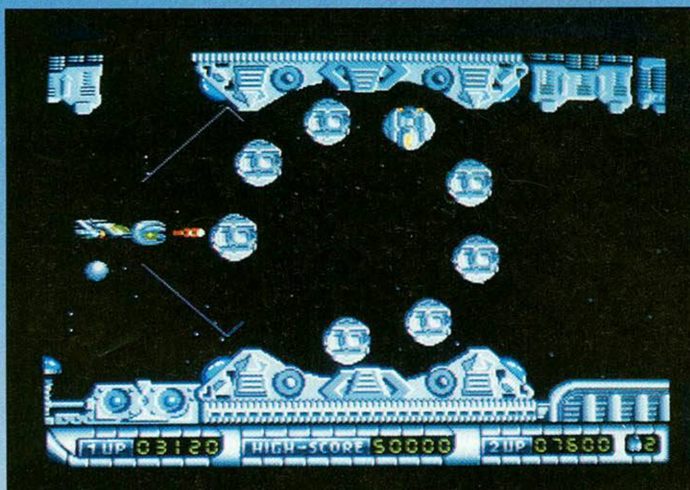
Der Löwenanteil der Shoot'em Ups hat allerdings die Auseinandersetzung mit Aliens aus anderen Galaxien zum Hintergrund. Der geneigte Spieler ist aufgefordert, seinen Beitrag zur Rettung des Universums bzw. des Heimatplaneten zu leisten. Ruhm und Ehre gebührt dann dem, der in der Tradition von Luke Skywalker das Böse vernichtet und die Welt wieder einer gerechten Ordnung zuführt.

Dazu einige Stimmen von begeisterten Shoot'em-Up-Spielern:

Jürgen B.:
" Ich spiele Shoot'em Ups am liebsten nach Feierabend. So kann ich mich einerseits abreagieren und kann mich andererseits entspannen, ohne verzweifelt nachdenken zu müssen. Der Reiz liegt für mich in der Konzentration auf die Geschicklichkeit und im Ehrgeiz, doch noch den nächsten Screen zu sehen und, wenn möglich, durchzuspielen. Spiele, in denen ich Menschen erschießen muß, spiele ich nicht gerne. " (Zitat Ende)

Hein S.:
" Ich kann mich nur an wirklich guten Shoot'em Ups begeistern. Wirklich gut ist meiner Meinung nach ein Shoot'em Up, wenn ich nach der ersten Runde echte Probleme mit meinem Adrenalinspiegel habe.
Wenn ich dann aufhöre, fühle ich mich entspannt. Meine Motivation erklärt sich einerseits aus meinem Ehrgeiz, mehr gute Grafiken zu sehen, und andererseits aus der Tatsache, daß ich nach einer Sitzung entspannt bin. Menschen erschießen finde ich allerdings makaber. " (Zitat Ende)

Rudolf G.:
"Meine Motivation? Shoot'em Ups bieten mir Kurzweil ohne Hintergrund, eben einfach das Spiel laden, spielen und vergessen. Außerdem stellen Shoot'em Ups zum Teil sehr hohe Ansprüche an Reaktionsvermögen und Geschicklichkeit." (Zitat Ende)



Bildschirmfoto: Amiga

Kleine runde Items symbolisieren Extrawaffen. Um sie zu ergattern, braucht man die Symbole nur zu überfliegen.

Shoot'em Ups werden also von verschiedenen Gesichtspunkten beleuchtet, und die Motive sind so verschieden wie die befragten Personen. Trotzdem kristallisiert sich heraus, daß Shoot'em Ups, die die Vernichtung von menschlichem Leben zum Inhalt haben, zumindest in Deutschland recht kritisch beurteilt werden. In den USA und in England stellt sich die Situation ganz anders dar. Die Ursachen hierfür sind unter anderem auch in der Institution der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften, kurz BPS, zu suchen. Diese Institution entscheidet, ob ein Spiel für den deutschen Markt im besonderen Hinblick auf Kinder und Jugendliche geeignet erscheint. Ist dies nicht der Fall, wird das entsprechende Produkt indiziert, das heißt, es darf weder darüber berichtet noch darf das Produkt beworben werden. Die Folge: Das Produkt gelangt meistens trotzdem als Raubkopie in den Umlauf und findet sehr schnell große Verbreitung. Der Hersteller schaut in die Röhre, die prinzipiell gute Absicht der BPS wird systematisch untergraben.

Nachdem wir nun einiges über die Hintergründe der Shoot'em Ups erfahren haben, werden im folgenden einige exemplarische Shoot'em Ups genauer beleuchtet.

Katakis

Hersteller: Rainbow Arts
System: C-64, Amiga
Preis: ca. DM 60,-

Taktik ist angesagt!

Bereits in der Ausgabe 9/10 '88 haben wir Ihnen Katakis in der C-64-Version vorgestellt. Die Amiga-Umsetzung ist aber so gut gelungen, daß wir Sie Ihnen keineswegs vorenthalten wollen. Vom Spielprinzip fast identisch, besticht die Amiga-Version vor allem durch die sehr gute Grafik. Hier wurde Maßarbeit geleistet, die wesentlichen Anteil am Spielspaß hat. Auch die Extrawaffen sind bemerkenswert. Die Spanne reicht hier vom Satelliten, der vorne und hinten angekoppelt werden kann, und einerseits eine leistungsfähige Waffe, andererseits ein wirkungsvolles Schutzschild darstellt. Apropos Schutzschild. Wer geschickt ist, kann noch zwei weitere Satelliten ergattern, die


Bildschirmfoto: CPC

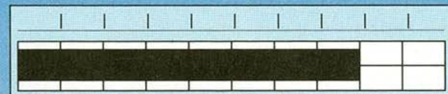
Das Aufsammeln von Energieknötchen ist ein wesentlicher Bestandteil von Zynaps. Nur mit ihrer Hilfe können die Extrawaffen aktiviert werden.


Bildschirmfoto: C-64

Durch Beschießen verwandeln sich Energiekristalle in Extrawaffen. Eine willkommene Gelegenheit, die Feuerkraft des eigenen Schiffes etwas aufzustocken.

die Ober- und Unterseite des Schiffes schützen. Des weiteren kann noch ein zusätzlicher Doppellaser ergattert werden. Dieser schießt jeweils im 45-Grad-Winkel zur Flugrichtung Feuerstöße ab, die von den Wänden des Szenarios reflektiert werden. Er stellt damit eine wichtige Waffe im Kampf ums Überleben dar. Die Hauptfeuerkraft kann nun noch durch zwei weitere Laserpaare gesteigert werden. Das horizontal scrollende Szenario findet seinen Abschluß jeweils in einem Oberbösewicht, der nur mit guten Reaktionen zu überwältigen ist. Sechs zum Teil recht hartgesottene Level warten auf Eroberung durch einen geschickten Raumpiloten.





Zynaps

Hersteller: Hewson
System: CPC, Atari ST, Amiga
Preis: ca. DM 40,– (Compilation)

Aliens und Asteroiden

Bei Zynaps haben Sie die Chance, ein ganzes Planetensystem von Aliens zu säubern. Von den Aliens gekidnappt, ist es Ihnen gelungen zu fliehen. Ihr MK1 Skorpion Fighter ist schon ein solides Raumschiff, nur mit der Bewaffnung hapert es noch ein wenig. Die Aliens dagegen sind recht gut ausgerüstet, was liegt also näher, als ebenfalls aus dieser Quelle zu schöpfen. Da die Aliens Ihnen die Ausrüstung nicht schenken werden, ist Kämpfen angesagt. Manche Ihrer Gegner hinterlassen nach ihrem Ableben kleine leuchtende Energieknoten, die Sie durch Überfliegen einsammeln können. Haben Sie genügend Knötchen gesammelt, können Sie die erste der insgesamt vier Extrawaffen aktivieren. Das horizontal scrollende Szenario wird durch einen kantenreichen Hintergrund begrenzt, an dem schon viele Raumschiffe ihr letztes Plasma verpufft haben. Wenn Sie sich gegen die zahlreichen Aliens zur Wehr setzen, sollten Sie eine Position aufsuchen, die Ihnen ein vollständiges Eliminieren der gesamten Formation gestattet. Auf diese Weise erhalten Sie Gutschriften, die Ihnen beispielsweise zu einem Bonusfighter verhelfen können. Fünf Alienvarianten haben Ihnen den Kampf angesagt, deren Spektrum von kleinen Jägern bis hin zu großen Mutterschiffen reicht. Eine besondere Behinderung stellen die Minen dar, mit denen die Feinde Sie großzügig bedenken. Da die Minen nicht zerstört werden können, sollte man den Kontakt mit ihnen tunlichst vermeiden. Wer geschickt genug ist, um in den Genuß vieler Energieknötchen zu gelangen, der kann seinem Fighter zu beachtlicher Feuerkraft verhelfen. Vom Pulslaser über Plasmabomben, Marschflugkörper und Suchflugkörper reicht das Angebot der Extrawaffen. Derartig ausgerüstet ist man sehr wohl in der Lage, den Aliens Mores zu lehren. Wenn allerdings ein Asteroidenschwarm naht, tut man gut daran, sich in der Nähe des oberen Bildrandes in Sicherheit zu bringen. Vielleicht werden Sie das geheime Machtzentrum der Aliens finden und den Frieden in der Galaxis wiederherstellen.





Armalyte

Hersteller: Thalamus
Vertrieb: Fachhandel
System: C-64
Preis. ca. DM 45,–

Retten Sie die Wissenschaftler!

Ein Weltraumkrieg zwischen der Erde und der H'siffian-Khanate-Kultur, der vor zweihundert Jahren begonnen hatte, währt noch immer. Während des 150 Jahre dauernden Krieges, der durch einen Piraterie-Akt seitens der Feinde begonnen hatte, tobte die Schlacht immer wieder, bis es vor 50 Jahren der Erde gelang, den Sieg zu erringen.

Vor fünf Jahren schließlich fand eine Patroullie im DELTA-System eine zerstörte Niederlassung der Feinde vor. So beschloß man, auf den Ruinen der feindlichen Ansiedlung eine Forschungsstation zu errichten.

Während einer Forschungsreihe funkten die Wissenschaftler, daß sie

kurz vor dem Durchbruch eines Problems stünden. Ihnen war es gelungen, eine fast unerschöpfliche Energiequelle zu finden. Plötzlich brach jedoch der Kontakt ab. Vermutlich haben feindliche Streitkräfte den Vorposten eingenommen. Ihre Aufgabe ist es nun, im fraglichen Sektor einmal nach dem Rechten zu sehen. Sie müssen sich ja lediglich durch unaufhörliche Formationen von Feinden kämpfen. Ihre einzige Hoffnung besteht im Ergattern von Kristallen, die, einfach so aufgenommen, Ihre Kraftreserven aufstocken. Beschießen Sie diese Kristalle, dann verwandeln sie sich in schlagkräftge Extrawaffen, die Sie bestens gebrauchen können. Eine rückwärtige Kanone, Trident-Feuer und vieles andere mehr machen Ihr Raumschiff zu einer waffenstarrenden Festung. Edle Grafik und guter Sound untermalen das gefährliche Geschehen. Armalyte ist sicher eines der besten Shoot'em Ups, die derzeit für den C-64 erhältlich sind.

Unsere Meinung

3-D Starfighter

Hersteller: Code Masters
System: CPC
Preis: ca. DM 10,–

Die Battle Charts

Die Battle Charts sind in etwa wie die Musikcharts zu verstehen, nur sind auf ihr keine Hits von bekannten Interpreten nach Verbreitung geordnet sind, sondern Alien-verseuchte Planeten nach Schwierigkeitsgrad!

Ihr erster Ausflug sollte Belmar sein, der Sektor, der für einen Neuling wohl am leichtesten zu überstehen ist. 3-D Starfighter wartet mit einigen Features auf, die man bei einem Programm dieser Preisklasse eigentlich nicht vermutet. Sprachausgabe, insbesondere bei Schießspielen auf dem CPC, gehören wohl zur absoluten Ausnahme. Grafisch stellt sich dem Spieler ein Ausblick aus dem Cockpit dar. Die Aussicht ist dreidimensional, und man kann zusehen, wie die Feinde recht schnell näherkommen.

Jetzt heißt es: Feuer aus allen Rohren, wenn Sie auch nur einige Augenblicke am Leben bleiben wollen. Sollte es wirklich einmal eng werden, kann mit einem Schutzschild eine Atempause in Anspruch genommen werden. Dieses verhindert, daß Raumminen und feindliche Geschosse bis zum eigenen Fighter vordringen. Nachteilig ist nur, daß das Schild nur eine begrenzte Zeit in Anspruch genommen werden kann.

Ist die Energie erschöpft, muß man sich wieder mit Hilfe der Waffen Luft verschaffen. Zwei Indikatoren am unteren Bildrand geben dann auch jeweils den Zustand von Schiff und Schild an, was in kritischen Situationen oft eine Entscheidungshilfe zum Gebrauch des Schutzschirmes darstellt.

Alles in allem ein griffiges Shoot'em Up für den CPC.

Unsere Meinung

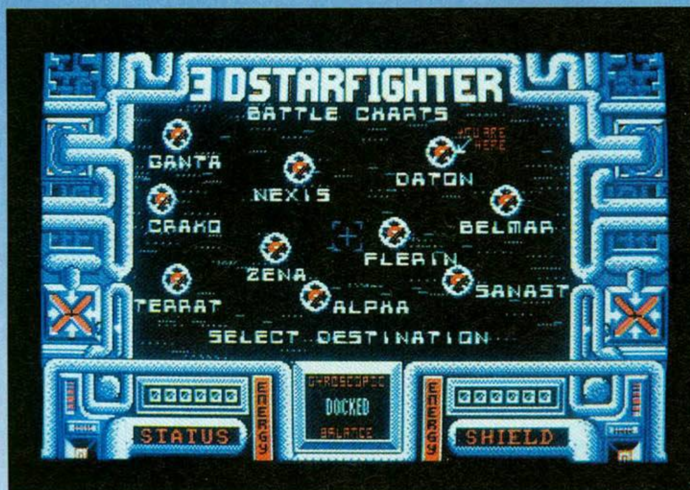
Power Strike - Aleste

System: Sega
Preis: ca. 89,– DM

Die Mutanten schlagen zurück

Die Erde und besonders Ihre Bewohner befinden sich in einer prekären Zwangslage: Pflanzenmutationen bedrohen die Erde mit einer kriechenden, grünen Flut. Unterstützt werden Sie noch von Gefolgsleuten, die eine Gehirnwäsche erfahren haben. In dieser Situation gibt es nur eine Rettung: der Einsatz von Aleste, dem vielseitigsten Kampfflugzeug der Welt. Somit ist Ihr Auftrag klar. Vernichten Sie den Feind, wo Sie ihn finden, in der Luft ebenso wie am Boden. Retten Sie den Planeten vor der kriechenden, grünen Bedrohung!

Natürlich ist mit der Lasersparausführung, die man Ihnen spendiert hat, kein Blumentopf zu gewinnen. Extrawaffen müssen her, um die Überlebenschance zu erhöhen. Dabei gibt es eine ganze Anzahl von sehenswerten Extrawaffen, die den Kampf erheblich erleichtern können. So gibt es beispielsweise mehrere Satelliten, die sich in einer kreisförmigen Bahn rund um das Raumschiff tummeln und einen wirksamen Schutz gegen einige Feinde darstel-



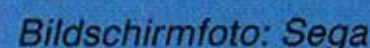
Bildschirmfoto: CPC

Das Schutzschild vermag für eine kurze Zeit Raumminen und gegnerische Schüsse abzuhalten. Es sollte allerdings für wirklich kritische Situationen aufgehoben werden.



Bildschirmfoto: Atari ST

Plasmabarrieren stellen Hindernisse dar, die nur mit Hilfe eines exakten Timings überwunden werden können.



Bildschirmfoto: Sega

Retten Sie die Erde vor der kriechenden, grünen Flut. Ihr Fighter ist allerdings nur eine ernstzunehmende Waffe, wenn Sie Extrawaffen ergattern können.

Bildschirmfoto: MS/DOS

In der Jetform ist Thexder äußerst beweglich. Manche Teile des Labyrinhs sind nur in dieser Zustandsform zu erreichen.

len. Neun verschiedene Extrawaffen, die zum Teil auch miteinander kombiniert werden können, statten so den Fighter zu einer Festung aus. Immer wieder huschen auch Aliens über den Bildschirm, die Nummern mit sich führen.

Nein, es handelt sich hierbei nicht um das Nummerngirl, das einen besonders kräftigen Feind ankündigt, sondern um Aliens, die eine bestimmte Extrawaffe mit sich führen. Hat man erst einmal heraus, welche Bedeutung die Ziffern haben, kann man ganz gezielt die Waffe beschaffen, die man in der gegenwärtigen Situation benötigt. Sechs interessante Level warten auf ihre Eroberung.

Unsere Meinung

Cybernoid

Hersteller: Hewson
System: Atari ST, C-64
Preis: ca. DM 45,– bis 65,–

Bei Ballerspielen hat Hewson gut die Nase vorn. Angefangen bei Uridium, dem Spiel, das in der Ballerspiel-Renaissance gehörig für Furore sorgte, aufgehört bei dem etwas anderen Ballerspiel Cybernoid. Dieses Spiel, das übrigens von dem Spanier Raffaele Cecco gestaltet wurde, führt den Spieler an Bord eines Cybernoid Tunnel Fighters. Ihre Aufgabe besteht darin, eine durch Aliens besetzte Minenanlage von genau denselben zu befreien. Die Finsterlinge haben Zeit gehabt, sich häuslich einzurichten, also erwarten den tapferen Piloten jede Menge Verteidigungsanlagen.

Sie steuern den Cybernoid Fighter durch die einzelnen Kammern des Minensystems, wobei die Bilder, Kammer für Kammer auf den Monitor 'geklappt' werden. Es führt in jede Kammer jeweils ein Weg hinein und einer heraus. Ist man erst einmal in einen neuen Raum hineingeflogen, führt kein Weg mehr zurück, und wohl oder übel gilt es, sich der ebenfalls in der Kammer befindlichen Aliens zu erwehren.

Während des Kampfes gilt es, einerseits Extrawaffen einzusammeln, andererseits die Juwelen, welche die Aliens hinterlassen, nachdem sie abgeschossen wurden, auch nicht liegenzulassen. Als Extras gibt es von der einfachen Bombe bis zur zielsuchenden 'Seeker Missile' alles, was das Herz des Ballerspielfreundes erfreut. Besonders wirksam und vor allem unerhört schützend sind die Satelliten. Hat der Spieler einen solchen gefunden und aufgesammelt, umkreist fortan eine kleine Kugel den Cybernoid Fighter. Ihre Widersacher, die durch die Kugel berührt werden, verwandeln sich flugs in eine heiße Gaswolke. Von diesen Satelliten kann man bis zu drei Stück um den Fighter versammeln, was dieser Extrawaffe eine unerhörte Effizienz verleiht.

Cybernoid liegt in Versionen für fast alle gängigen Heimcomputer vor: C-64, Spektum, Amstrad CPC, Atari St und Amiga. Anzumerken wäre noch, daß die Versionen für Amiga und Atari St um einiges spielbarer sind.

Unsere Meinung

Thexder

Hersteller: Sierra
System: MS-DOS
Preis: ca. DM 65,–

Transforming Robot

Ein sehr eigenwilliges Shoot'em Up liegt mit Thexder von Sierra vor. In diesem Spiel steuern Sie einen Roboter, der die Fähigkeit besitzt, sich in einen Jet zu verwandeln. Demzufolge ist das Szenario so aufgebaut, daß manche Stellen nur in der Roboterform bewältigt, andere nur in der Jetform erreicht werden können. Das Szenario präsentiert sich als Gangsystem in der Seitenansicht. Thexder muß nun alle Gänge von Aliens säubern, die sich überreichlich dort eingenistet haben. Für weitere Schwierigkeiten sorgt das Level-Layout. Manche Gänge sind mit derart steilen Ecken versehen, daß man schon sehr genau manövrieren muß, wenn man um die nächste Ecke gelangen



Bildschirmfoto: Amiga

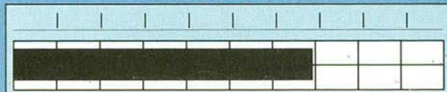
Wer Oldies und Goldies mag, der hat jetzt die Chance, das gute alte Space Invaders zu ergattern.



Bildschirmfoto: C-64

Schaffen Sie es, alle Raumstationen eines Levels zu zerstören? Hüten Sie sich jedoch, mit Asteroiden zu kollidieren.

will. Die Bösewichter sind natürlich auch nicht untätig und greifen an, sobald Thexder in ihre Nähe kommt. Zum Glück ist dieser mit einem selbstzielsuchenden Laser ausgestattet, der ein systematisches Aufräumen ermöglicht. Zu seinem persönlichen Schutz besitzt Thexder noch ein Schutzschild. Dieser ist wohl in der Lage, eine gewisse Zeit lang Treffer abzuhalten. Unter Dauerbeschuß rinnt das Schild allerdings dahin wie Butter in der Sonne, so daß man sich mehr auf seine Geschicklichkeit verlassen sollte. Während das erste Level noch relativ einfach zu bewältigen ist, stellt das zweite schon höhere Ansprüche an die Reflexe des Piloten. Besonders bemerkenswert ist die Transformationsszene, wenn Thexder seine Gestalt verändert. Dies gelang sehr flüssig und ist ein wahrer Augenschmaus. Da die Sparte der Shoot'em Ups auf dem PC deutlich unterbesetzt ist, ist Thexder ein Geheimtip für die PC-Besitzer, die auch mal gern der leichten Muse frönen.



Amoeba

Hersteller: Kickstart PD 63
System: Amiga
Preis: ca. DM 8,–

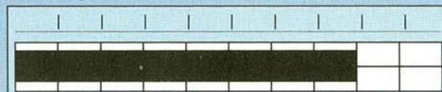
Oldies, but Goldies

Unter dem zunächst nichtssagenden Namen Amoeba haben wir auf dem PD-Markt ein Spiel gefunden, das erstmalig in der frühen Anfangszeit der Heimcomputer von sich reden machte. Auch die Spielhallenvariante dürften viele noch in Erinnerung haben.

Es handelt sich nämlich um nichts anderes als das allseits bekannte und beliebte Space Invaders. Das Spielgeschehen läuft dabei so ab, daß Sie als Spieler versuchen müssen, sämtliche Aliens, die auf dem Bildschirm ihr Unwesen treiben, abzuschießen. Die Aliens bewegen sich dabei in einer Formation von rechts nach links, haben sie den Bildschirmrand erreicht, rücken sie ein Stück nach unten und setzen ihre Reise in Richtung des anderen Bildschirmrandes fort.

Der Spieler steuert nun eine kleine Kanone am unteren Bildrand, die nach rechts und links bewegt werden kann. Zunächst noch durch vier Barrieren vor feindlichen Schüssen geschützt, kann man nun den Aliens den Garaus machen. Leider haben die Barrieren die Tendenz, sich unter Beschuß in Wohlgefallen aufzulösen.

Nur wer schnell und systematisch schießt, kann genügend Aliens der unteren Reihen vernichten. Denn wenn es einem Alien gelingt, den unteren Bildschirmrand zu erreichen, ist das Spiel verloren. Ist die erste Formation besiegt, geht es an die nächste Welle. Für circa DM 8,- wird hier wirklich Value for Money geboten, da noch einige andere Spiele auf der Diskette zu finden sind.



Survivor

Hersteller: Zynaps
System: C-64

Long Time ago

Eines der ersten Spiele überhaupt auf dem C-64, hat es trotzdem bis heute nichts von seinem Reiz eingebüßt. Das Zerstören von Alienraumstationen steht auf dem Programm und kann selbst erfahrene Joystickspezialisten ins Schwitzen bringen.

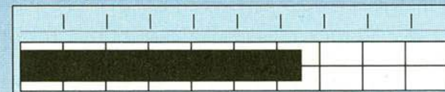
Das Spielprinzip selbst ist einfach zu durchschauen. Sie steuern ein kleines Raumschiff und müssen versuchen, diverse Raumstationen zu vernichten. Diese wehren sich natürlich mit Laserkanonen, deren Schüssen es auszuweichen gilt.

Asteroiden, die nicht vernichtet werden können, sowie fliegende Aliens behindern zusätzlich das Vorankommen.

Vom Aufbau her mit dem ersten vergleichbar, erwarten Sie in der zweiten Stufe noch mehr herumfliegende Feinde und Asteroiden. Auch mit der Proportionalsteuerung muß man sich erst anfreunden, hat man den Bogen einmal raus, kann man viele Stunden Spielspaß mit diesem Programm haben.

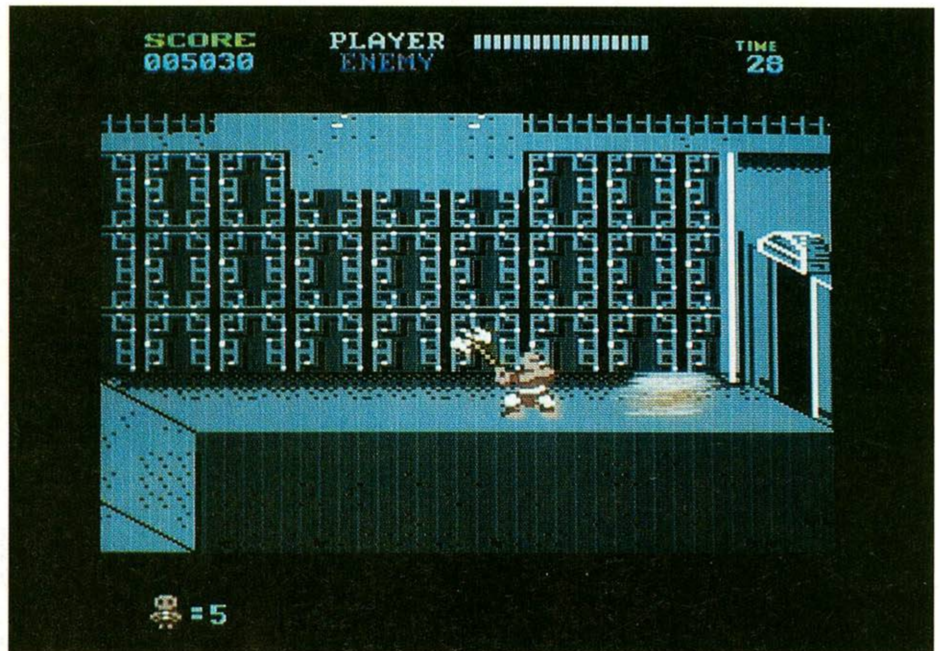
Leider wird es heutzutage sehr schwierig werden, noch ein Original dieses formidablen Programmes zu ergattern...

(hs/mm)



Tiger Road

Hersteller: Capcom
Vertrieb: Fachhandel
System: C-64
Preis: ca. 34,– bis 49,95 DM



Bildschirmfoto: C-64

Der gelbe Taifun

Kampfsportsimulationen haben in letzter Zeit eine immer größere Fangemeinde erobert. Ob Karate, JiuJitsu oder Schwerterkampf, ein reichhaltiges Angebot bedient auch ausgefallene Wünsche.

In Tiger Road stellen Sie einen Kämpfer namens Lee Wong dar, der sich einer ehrenwerten Aufgabe verschrieben hat. Der böse Ryu Ken Oh hat aus den umliegenden Dörfern vier Kinder gekidnappt, um Sie seinen finsteren Zwecken zuzuführen. Er beabsichtigt nämlich, die Kinder einer Gehirnwäsche zu unterziehen, um Sie seiner Armee dienstbar zu machen. Um die üblen Machenschaften des Schurken zu stoppen, unternimmt Lee Wong eine gefährliche Reise. Er wird nicht eher ruhen, bis er die Kinder gefunden hat (schwierig) oder den Heldentod gestorben ist (viel einfacher!).

Ryu Ken Oh steht natürlich mit seinen Plänen nicht alleine. Samurai Krieger, Mönche, Drachen und sonstige ungemütliche Zeitgenossen haben sich um sein Banner geschart, um die heldenhafte Rettungsaktion von Lee Wong zum Scheitern zu bringen. Werden Sie es schaffen, die Kinder zu befreien?

Für eine Faust voll Yen...

Umgehend kann nun die Prügelei beginnen. Von beiden Seiten stürmen die Feinde auf den guten Lee ein, so daß dieser alle Hände voll zu tun hat, dieses Getümmel unbeschadet zu überstehen. Manche der Monster haben Waffen bei sich, die Lee gut gebrauchen kann. Achten Sie jedoch darauf, daß Sie zu einem späteren Zeitpunkt nicht wieder eine schwächere Waffe aufnehmen, als die, die Sie derzeit benutzen. Größere Gegner, wie zum Beispiel Drachen, erfordern nun schon einmal schlagkräftige Argumente, will man als Sieger aus der Auseinandersetzung hervorgehen. Steine und sonstige feststehende Hindernisse können übersprungen werden, für die Gegner stellen Sie allerdings kein Hindernis dar. So sollten Sie schon sorgfältig bedenken, welche Stelle des aktuellen Bildschirms die größte Bewegungsfreiheit zuläßt. Zudem ist zu beachten, daß für jeden Screen nur eine begrenzte Zeit zur Verfügung steht. Überschreiten Sie die Zeit, verlieren Sie automatisch eines Ihrer wenigen Leben. Da die Gegner in Legion auf Sie einstürmen, verbrauchen sich die anfänglichen fünf Leben relativ schnell. Nur der wahre Experte in fernöstlichen Kampftechniken wird hier wohl ohne Schwierigkeiten vorankommen. Sollten Sie nicht zu diesem Personenkreis gehören, wird einige Übung Ihrer Kampftechnik den letzten Schliff geben...

Resümee

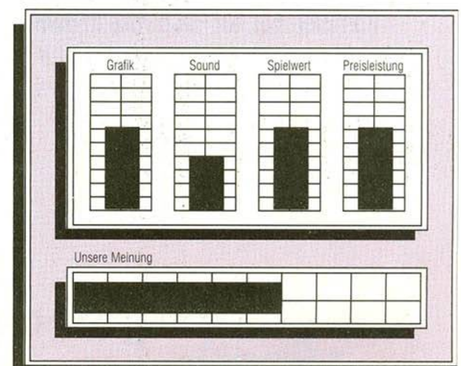
Ein gut spielbares Arcaden-Adventure, so die Meinung der Redaktion. Tiger Road besticht durch eine überzeugende grafische Realisation und die Tatsache, daß hier darauf verzichtet wurde, ein allzu kompliziertes Schlagsystem mit dem Joystick zu verwirklichen. In der Tat, die Steuerung ist einfach und präzise und hat einen guten Anteil am Spielspaß. Wie bei vielen Arcaden-Adventures sind auch hier die Extrawaffen das Salz in der Suppe. Freunden dieses Genres wollen wir Tiger Road gern empfehlen.

(mm)



Bildschirmfoto: C-64

Als Meister aller fernöstlicher Kampfsportdisziplinen wird es Ihnen sicher gelingen, die vier gekidnappten Kinder zu finden und zu befreien.



Demnächst auf Ihrem Monitor!



OCEAN hat es geschafft, einen legendären Comic- und Filmhelden zu verpflichten: BATMAN, der maskierte Kämpfer, hat die Hauptrolle in dem gleichnamigen Action-Adventure übernommen und zieht in den Kampf gegen seine beiden Erzfeinde, PENGUIN und JOKER. Exzellente Grafik und ein hervorragendes Spielkonzept garantieren optimale Unterhaltung.

Gotham City erwartet Euch auf Amiga, ST, PC, C 64 und Schneider CPC!



Nur Science Fiction oder wirklich möglich? Aus den sterblichen Überresten eines Supercops aus Detroit wird der erste Robocop – ein Kampfgeist ohne Gewissen und unbesiegbar in seinem Körper aus Stahl.

In diesem Spiel sind Sie Robocop – die Hand des Gesetzes der Zukunft! Robocop ist erhältlich für Amstrad CPC, Commodore 64, Atari ST, Amiga und PC. Ex und Hopp mit Robocop!

Informationen? Coupon ausfüllen und abschicken
JOY 3/89

Name: __________

Straße: __________

PLZ: ______ Ort: ______

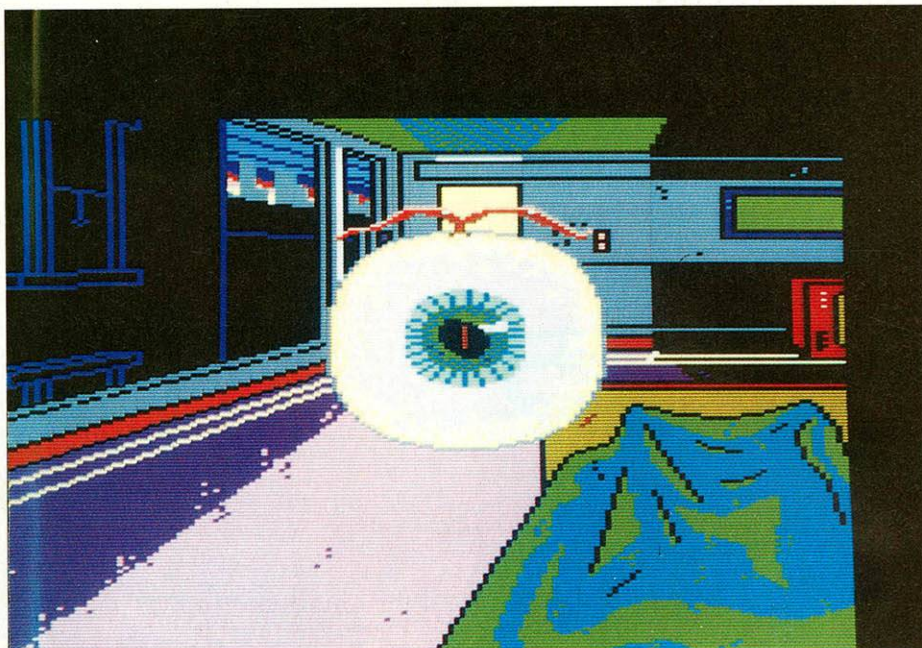
An: AriolaSoft GmbH, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2

Ariola Soft

Das Programm

Manhunter: New York

Hersteller: Sierra
System: MS-DOS
Preis: ca. 100,– DM



Bildschirmfoto: MS-DOS

Big Brother is watching you!

New York im Jahre 2004 – zwei Jahre nach der Invasion durch die außerirdischen Orbs. Das normale Leben ist praktisch zum Stillstand gekommen, nachdem die Orbs, die wie riesige, fliegende Augen aussehen, die Stadt eingenommen und die Bevölkerung erheblich dezimiert haben. Die wenigen Überlebenden schlagen sich irgendwie in den Trümmern der einstigen Großstadt durch, nur in Manhattan und Brooklyn ist es noch erlaubt zu wohnen. Die Menschen dürfen offiziell nicht mehr miteinander sprechen. Sie müssen braune Kutten tragen, die ihr Gesicht verdecken, und werden durch ein ausgeklügeltes System überwacht. In jeden Menschen wurde ein Sender eingepflanzt, der es den Orbs erlaubt, alle Bewegungen in einem Computer zu speichern und zu einem beliebigen Zeitpunkt wieder abzurufen. Aber auch das raffinierteste System hat seine Schwachstellen. Diesem Tracker z.B. ist es nicht möglich, einen Menschen zu verfolgen, der sich unterirdisch weiterbewegt, was offiziell natürlich ebenfalls verboten ist. Druck erzeugt immer Gegendruck: Eine Widerstandsbewegung scheint sich im Untergrund gebildet zu haben, mit der die Orbs nicht fertig werden. Und so haben sie ausgerechnet Dich ausgesucht, die Rädelsführer oder "Verbrecher" zu finden. Jeden Tag bekommst Du einen neuen Auftrag. Auf Deinem tragbaren Monitor sind per Playback die im Computer gespeicherten Bewegungen der Menschen zu sehen, die mit dem angeblichen Verbrechen zu tun hatten. Es liegt nun an Dir, die Hintergründe zu erforschen und diese Personen den Orbs zu melden – oder auch nicht, denn niemand weiß genau, was die Orbs eigentlich planen und zu welchem Zweck sie die Erde überfallen haben...

Neue Wege

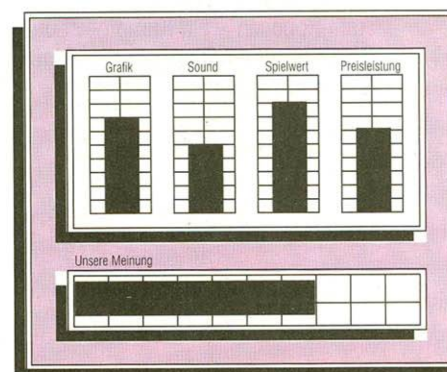
Sierra hat sich einmal mehr selbst übertroffen. Manhunter: New York ist ein Programm, das sich nicht nur völlig von Adventures anderer Softwarehäuser unterscheidet, es hat auch ein total anderes Spielkonzept als die übrigen Abenteuer von Sierra selbst. Es gibt praktisch keine Texteingaben mehr, alle wichtigen Dinge und Personen werden erklärt, sobald der Cursor in deren Nähe kommt. Auch die möglichen Ausgänge werden so angezeigt. Die Cursorsteuerung selbst ist sehr präzise, was gerade für die vielen Arcade-Elemente sehr wichtig ist. Apropos Arcade-Elemente: Manhunter ist ein Adventure, in dem nicht nur die grauen Zellen, sondern auch Reaktion und genaues Timing gefordert sind. Ein schneller Feuerfinger ist gefragt, hirnloses Rumballern und Hüpfen bringen den Spieler aber nicht weiter. Oft gelangt man erst durch das logische Einbeziehen von Beobachtungen aus diesen Actionsequenzen an die Lösung zu diversen Problemen, die durch Nachdenken alleine nicht zu meistern sind.

Die Soundeffekte halten sich im Rahmen des Üblichen, die Musikeinlagen dagegen sind AT-mäßig bis gut. Eine tolle Überraschung dagegen bietet die (EGA-)Grafik, die sich von der Qualität her nur mit der aus King's Quest IV vergleichen läßt.



Bildschirmfoto: MS-DOS

Manhattan im Jahre 2004 – nach der Invasion der Orbs hat sich für die Menschheit viel geändert...



Schön ruckelfrei animiert, bewegt man sich durch die in der Vogelperspektive dargestellten Stadt. Alle Orte, die irgendwie wichtig sind, kann man näher betrachten und wird dabei mit absolut erstklassigen Bildern verwöhnt. Die Kampfszenen sind einfach, aber wirkungsvoll gezeichnet, und die Nahaufnahmen von Charakteren und Dingen können sich ebenfalls sehen lassen. Einige dieser Nahaufnahmen sind allerdings derart brutal realistisch dargestellt, daß ich dieses Programm eigentlich nur Erwachsenen empfehlen möchte. Das Programm wird dem neuen Standard entsprechend sowohl mit 5,25"- wie auch 3,5"-Disketten ausgeliefert. Ebenfalls im Lieferumfang enthalten ist ein Stadtplan von Manhattan, der die Orientierung doch sehr erleichtert. Die Anleitung selbst ist relativ kurz, aber sehr effektiv ausgefallen, so daß keine größeren Schwierigkeiten auftreten.

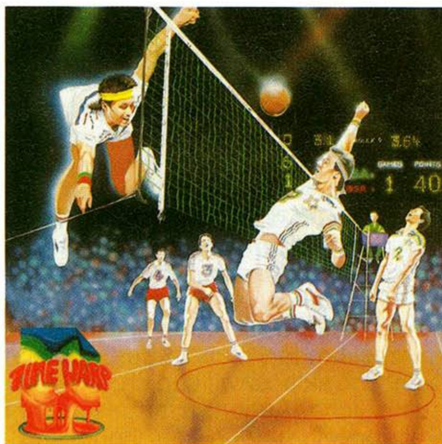
Der Abwechslungsreichtum dieses ungewöhnlichen Programms und seine Komplexität sollten es zu einem absoluten Renner machen, auch wenn es aus der Serie der Sierra-Spiele ziemlich herausfällt. Auch die Tatsache, daß man durch seine Aktionen selbst bestimmen kann, für welche Seite man letztendlich arbeitet, erhöht den Reiz des Spiels noch zusätzlich. In Manhunter: New York paßt einfach alles zusammen – ein Programm, mit dem man sich so manche Nacht um die Ohren schlagen kann.

(Antje Hink/hs)



Bildschirmfoto: MS-DOS

Wählen Sie – helfen Sie der Untergrundbewegung der Menschheit, oder unterstützen Sie die Aliens; ein reizvoller Aspekt von Manhunter.



Der Volleyball-Wettbewerb

Der Volleyball-Simulator kann sich mit Fug und Recht als eine sportlich ernstzunehmende Adaption dieses beliebten Mannschaftssportes nennen.

Dieses Spiel, das eigentlich mehr ist als ein solches, liegt nun in Versionen für alle gängigen Heimcomputer vor. Aus diesem Anlaß verlosen wir zusammen mit der Firma Rushware 35 Stück der feinen Software in sage und schreibe fünf verschiedenen Version:

Commodore – 64
Amstrad – CPC
Atari – ST
Amiga
PCs

Um eines der Volleyball-Programme gewinnen zu können, bedarf es nur einer korrekt ausgefüllten Postkarte, die Sie an den

DMV-Verlag
Redaktion JOYSTICK
Postfach 250
3440 Eschwege

schicken. Auf dieser Karte sollten folgende Dinge auf keinen Fall fehlen:

- **Ihre Adresse**
- **unsere Adresse**
- **das Kennwort Volleyball**
- **ausreichend Porto**
- **Name Ihres Computers (Hugo? Erwin? Jupp?)**

Unter allen Einsendern werden wir je fünf Volleyball-Simulatoren der einzelnen Versionen verlosen. Amstrad-CPC- und Commodore-64-Besitzer bekommen eine Extrawurst gebraten: Für Sie stehen jeweils fünf Spiele auf Kassette und fünf auf Diskette bereit. Und damit Sie nach Möglichkeit ein Spiel für Ihren Computer gewinnen, sollten Sie wie beschrieben den Namen des Computertyps mit auf die Karte schreiben.

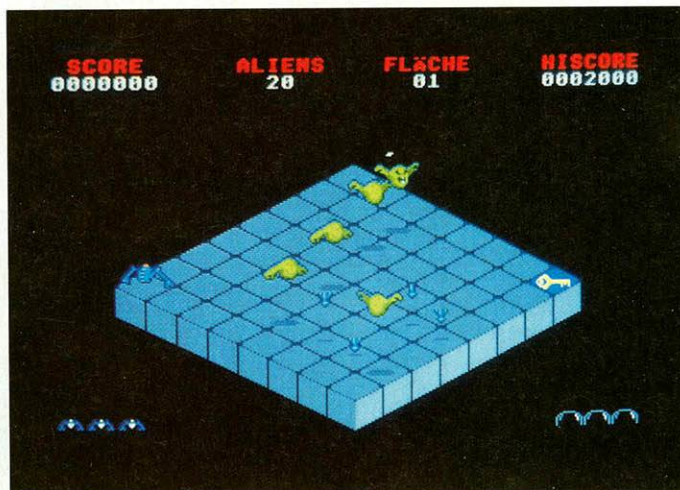
Unsere Glücksfee wird dann die Gewinner einzeln aus der 'Glückstrommel' ziehen; je fünf C-64-Besitzer mit Kassette, je fünf C-64-Besitzer mit Diskette usw. Einsendeschluß ist der 25.02.89. Es gilt das Datum des Poststempels. Von der Teilnahme sind alle Mitarbeiter des DMV-Verlages ausgeschlossen. Und den Rechtsweg brauchen Sie erst gar nicht versuchen, den haben wir verriegelt. Last, but not least: Jeder Einsender kann nur ein Spiel gewinnen.

Also, mitmachen und mitgewinnen!

(hs)

No Excuses

Hersteller: Arcana
Vertrieb: Fachhandel
System: Atari ST, Amiga
Preis: ca. 69,– DM



Auf den ersten Blick sieht 'No Excuses' wie eine Mischung aus Marble Madness und Q-Bert aus. Ein Eindruck, der spätestens nach dem ersten Druck auf den Feuerknopf verfliegt.

Bildschirmfoto: Amiga

Der Fluch der dritten Dimension

Greuliche Kreaturen haben den Weg zwischen ihrer unfaßbaren Realität und unserer Welt gefunden. Daß der ausgerechnet durch unser Unterbewußtsein führt, ist nicht ihre Schuld. Daß es trotzdem Sie in die Hand nehmen sollen, den schlabberigen Ekelpaketen aus Dimension X heimzuzahlen, liegt in der Natur des Computerspiels. Also greift sich der versierte Spieler den Joystick und läßt das kleine Spinnenroboterchen ein wenig auf dem perspektivisch dargestellten Spielfeld hin und her wandern. So ungestört kann man sich allerdings nur kurz umsehen, denn schon wenige Augenblicke später tauchen die schlimmen Invasoren auf. Die Burschen haben die Marotte, erst einmal ein wenig über der Spielfeldmatrix herumzufliegen und dabei nach und nach ihre Höhe zu verringern. Sind sie dann ganz herunter gekommen, nehmen die Burschen auf der durch Sie bewachten Matrix Platz.

Gemeinerweise lassen die herumfliegenden Invasoren während ihres Anflugs Bomben herabregnen. Um sich der Bomben und der Aliens zu entledigen, haben sich die Programmierer eine besonders gewiefte Einrichtung einfallen lassen. Ihr Spinnenroboter kann – man glaubt es kaum – in zwei verschiedene Richtungen schießen: senkrecht nach oben und in die Richtung, in die der kleine Roboter gerade schaut. Ein kleiner Zähler am oberen Bildschirmrand verkündet, wann sich die Reihen der Aliens zu lichten beginnen. Hat er dann Null erreicht, muß sich der Spieler mit seinem Robbie auf ein blaues Feld, auf dem ein kleiner, goldener Schlüssel prangt, begeben.

Ohne lange pausieren zu können, geht es im zweiten Level weiter. Hier hat sich gleich zu Anfang ein Invasor auf dem Spielfeld niedergelassen. Der Bursche ist blau und kann auch durch anhaltendenden Beschuß nicht zerstört werden.

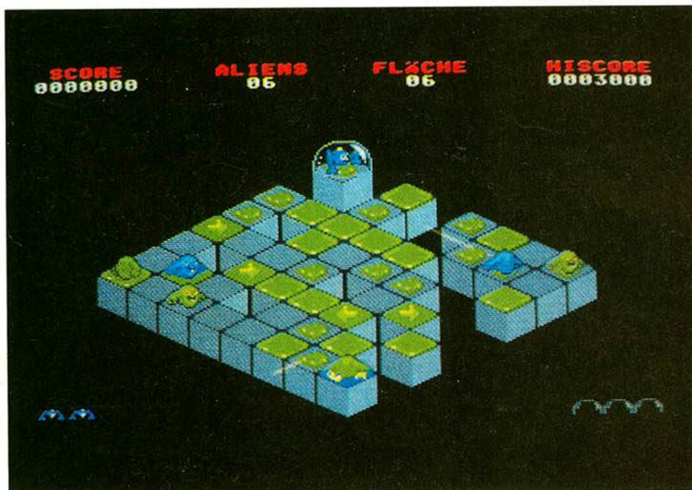
Um zusätzlich Würze ins Spiel zu bringen (bis hier ist das Ganze schon recht pikant geraten), besteht der Boden plötzlich nicht nur aus einfachen Feldern, es tauchen speziell eingefärbte und mit Symbolen versehene Extrafelder auf, deren Wirkung auf Ihren Roboter von der Addition eines Extralebens bis zu dessen sofortiger Vernichtung reicht.

Unter dem fortgesetzten Beschuß der Invasoren beginnen die Felder ihre Eigenschaften zu verändern. Am Ende dieses Wandlungsprozesses durch die Bomben steht das Verschwinden des Feldes. Stürzt der Roboter in das verbleibende Loch, ist ein Bildschirmleben verwirkt.

Fazit

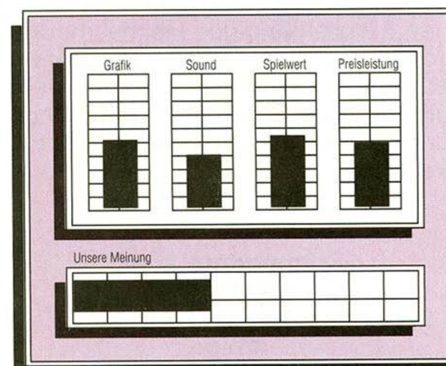
Schwer ist es, das Spiel. Den in zwei Richtungen schießenden Roboter immer richtig unter den herumfliegenden Invasoren zu postieren, erweist sich auch nach einigen Probespielen als verwirrende Angelegenheit. Haben sich erst einmal einige der Aliens auf dem Raster niedergelassen und einige Blöcke unter dem Bombenhagel der noch fliegenden Kollegen der Aliens aufgelöst, geht es richtig durcheinander, und der Spieler wünscht sich unwillkürlich ein Paar zusätzliche Augen. Hartgesottenen Ballerspielfreunden mit hoher Frustrationsgrenze mögen an dem Spiel ihre Freude haben; mich hat es nicht lange an den Computer gefesselt.

(hs)



Von allen Seiten dringen die Widersacher auf den kleinen Roboter ein, und ab dem zweiten Level muß man auch noch genauestens darauf achten, wohin man tritt.

Bildschirmfoto: Amiga



Double Dragon

Hersteller: Melbourne House
System: MS-DOS, Atari ST, Amiga
Preis: 59,95 DM

Zwei gegen den Rest der Welt

Karate, Boxen, Prügeln und kein Ende – einmal mehr schlagen wir uns im wahrsten Sinne des Wortes durchs Leben. Wir, das sind zwei Zwillingsbrüder, Billy und Jimmy, die auf der Straße groß geworden sind und alle schmutzigen Tricks kennen. Und die brauchen sie auch, denn sie müssen Billys Freundin befreien, die von der Bande des miesen Shadow Boß gekidnappt wurde. Soweit die Story, die Klopperei kann beginnen. Im Ein- oder Zwei-Spieler-Modus prügelt man sich nun durch fünf Level mit immer mehr und immer stärkeren Gegnern. Der Feuerfinger wird ziemlich strapaziert, das Aufnehmen von herumliegenden Waffen und Gegenständen erleichtert den Kampf dagegen etwas.

Da jeder Spieler fünf Leben besitzt, die nacheinander "abgelebt" werden, muß man auch nicht nach jedem K.o. wieder von vorne beginnen. Und die Bonuspunkte am Ende des Levels hat man sich redlich verdient!



Bildschirmfoto Amiga

Auf der Straße wird mit harten Bandagen gekämpft. Die Tricks, die hier gezeigt werden, stammen aus der untersten Schublade der Selbstverteidigung.

Die Gegner gehen zu keinem Zeitpunkt zimperlich an die Kämpfe heran, und auch ganz besonders verachtenswerte Tricks wie zum Beispiel Messerwerfen kommen zum Einsatz.

Aus der Arcade frisch in die Disk

Die Umsetzung des Automaten auf Computer ist recht gut gelungen.

Es geht zackig zur Sache, die Steuerung ist ziemlich genau, nur der Sound ist (auf der getesteten MS-DOS-Version zumindest) etwas dürftig ausgefallen. Dafür wird hier das Programm nicht nur im üblichen Format von 5,25" ausgeliefert, der Packung liegt auch eine 3,5"-Version bei.

Die Amiga-Version ist grafisch und akustisch ein wenig üppiger ausgefallen. Die Vielzahl der Level sorgt allerdings bei jeder Version für viel Spielspaß.

Fazit

Liebhaber von Karatesimulationen werden bei diesem Programm wahrscheinlich nur müde mit dem Kopf schütteln, wer aber eine muntere Prügelei liebt, der kommt bei diesem Programm voll auf seine Kosten.

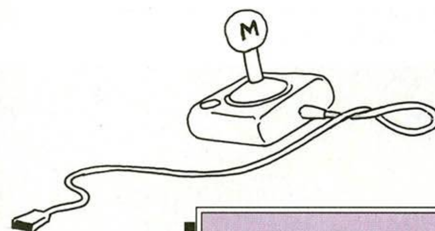
Allerdings sollte man das Bildschirmgeschehen nicht zu ernst nehmen, auch wenn die Männlein nach erfolgter Prügelei ein wenig aus der Nase bluten.

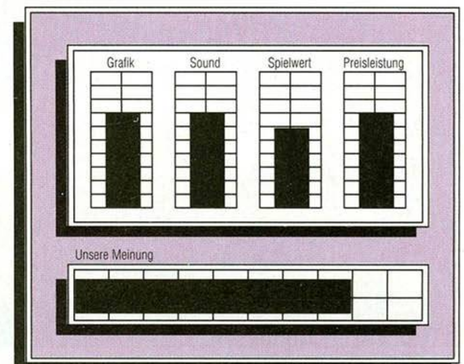
(Antje Hink/hs)



Bildschirmfoto Amiga

An Zyklopen oder Mutanten erinnern die riesigen Schläger, die schon nach kurzem Spiel versuchen, Ihrer Rettungsmission ein Ende zu bereiten.







Bildschirmfoto: C-64

Thunder Blade

Hersteller: Sega/U.S.Gold
Vertrieb: Fachhandel
System: Atari ST, C-64
Preis: DM 49,95 bis 59,95

Das Szenario

Ihr Land wird von den plündernden Rebellentruppen des gnadenlosen und unversöhnlichen Diktators Swindells überrannt.
Die regulären Truppen haben diesem Ansturm nicht viel entgegenzusetzen und ergeben sich der überlegenen Feuerkraft der feindlichen Waffensysteme. Unter diesen Umständen ist es natürlich nur eine Frage der Zeit, wann die Regierung stürzt.
U.S.G.H.Q., Ihre vorgesetzte Dienststelle, hat Sie als letzte Hoffnung aufgeboten. Das schnellste und modernste Fluggerät, der letzte halberstickte Schrei, ist für Sie bereitgestellt worden. Es handelt sich dabei um den Thunder Blade, einen hochmodernen Kampfhubschrauber. Als erfahrener Veteran, der schon an vielen Luftschlachten teilgenommen hat, sind Sie der einzige, der für diese schier ausweg- und hoffnungslose Aufgabe in Frage kommt. Schaffen Sie es, das Unmögliche möglich zu machen?

Missing in Action

Sie beginnen das Spiel mit fünf weiteren Hubschraubern, die Ihre Reserve darstellen. Um zu gewinnen, müssen Sie die feindliche Festung finden und vernichten. Ab einer bestimmten Punktzahl bekommen Sie dann einen Bonus-Hubschrauber. Das Spielgeschehen selbst ist relativ einfach nachzuvollziehen. Sie müssen Ihr Können im Kampf mit feindlichen Luft- und Bodentruppen unter Beweis stellen. Dabei gilt es zu berücksichtigen, daß die Schnellfeuerkanone ausschließlich der Bekämpfung von Luftzielen dient, während die Raketen bei Boden- und Wasserzielen Verwendung finden.

Sobald Sie nun mit dem Hubschrauber von der Startplattform abgehoben haben, kann der Kampf beginnen. Folgen Sie der Häuserschlucht, und versuchen Sie, die zahlreichen feindlichen Streitkräfte auszuschalten. Gelingt es Ihnen, die erste Stufe zu überstehen, haben Sie eine kurze Verschnaufpause, bis Sie in einer weiteren Häuserschlucht wieder so richtig aufräumen können. Besonders interessant ist die Darstellung des Szenarios. Sie überfliegen es in der Draufsicht und können in sehr realistischer Art und Weise wahlweise in Bodennähe oder Wolkenkratzerhöhe fliegen. Aber Vorsicht! Manche Wolkenkratzer sind so hoch, daß Sie sie nicht überfliegen können. Versuchen Sie es trotzdem, stellt sich ein ähnlicher Effekt ein, als wenn ein Insekt während einer Autobahnfahrt innige Freundschaft mit der Windschutzscheibe schließt...
Entsprechende Geräuscheffekte untermalen die Abenteuer, die Ihrer harren.

Resümee

Grafisch recht ansprechend gestaltet, präsentiert sich Thunder Blade als schnelles Actionspiel mit ausgiebigen Schießeinlagen. Es ist allerdings, besonders in höheren Leveln, nicht einfach, schnell genug zu reagieren, um am Leben zu bleiben. Hubschrauber zum Beispiel erscheinen in der Regel nur als Schatten, so daß Aufmerksamkeit unumgänglich ist. Den Freunden des schnellen Actionspiels wird Thunder Blade sicher Spaß machen.

(mm)

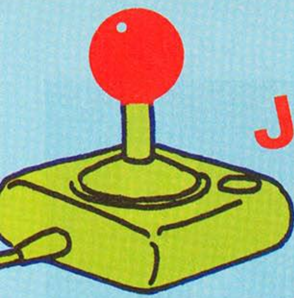


Bildschirmfoto: C-64

Allein mit Ihrem Hubschrauber müssen Sie sich mit schier endlosen Wellen von feindlichen Truppen auseinandersetzen. Ihr Hubschrauber ist ein Produkt modernster Technologie, mit dem Sie die Feinde überwinden können...

Grafik | Sound | Spielwert | Preisleistung

Unsere Meinung



Joysticks von den Fachleuten

Wir stellen aus...
HANNOVER MESSE
CeBIT'89
Welt-Centrum Büro · Information · Telekommunikation
8. – 15. MÄRZ 1989
Halle 7 Stand E 50



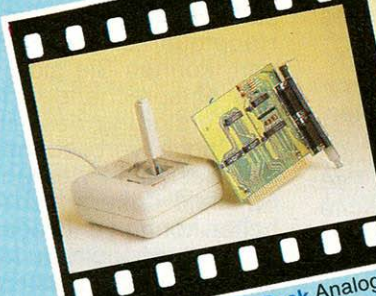
Competition Pro Der Dauerbrenner. Robuster Stick mit Microschaltern.
DM 19,–*
Best.-Nr.: 5119



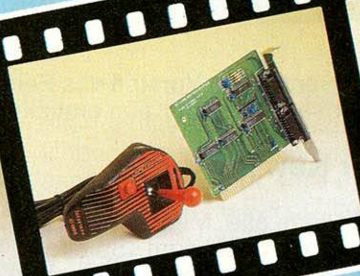
Competition Pro Extra Transparentes Gehäuse, Microschalter, einstellbare Dauerfeuer und Slow-Motion-Option.
DM 49,–*
Best.-Nr.: 5122



The Cruiser+ Dreifach verstellbarer Hebelweg, Stahlschaft, Saugnäpfe und Dauerfeuer.
DM 44,–*
Best.-Nr.: 5116



Game Controller Pack Analog-Joystick für IBM PC und kompatible Computer, mit Controller Card.
DM 169,–*
Best.-Nr.: 5123



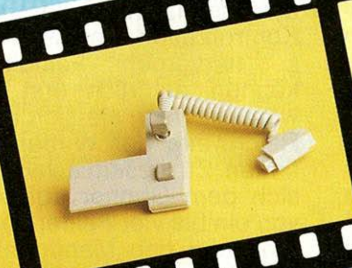
Speed King Konix recht geformter Analog-Joystick für IBM PC und kompatible Computer, mit Controller Card.
DM 99,–*
Best.-Nr.: 5124



Starfighter Robuster Joystick, in kompakter Bauweise gehalten. Sehr widerstandsfähig.
DM 38,–*
Best.-Nr.: 5113



Multi Function Joystick DeLuxe Modell mit integrierten Paddles, Dauerfeuer, Microschaltern und Saugnäpfen.
DM 59,–*
Best.-Nr.: 5118



IconTroller Der kompakte Ministick zur schnellen und dauerhaften Montage an der Tastatur.
DM 58,–*
Best.-Nr.: 5114



Phasor One Ein Joystick mit Pistolengriff, Microschaltern und extra langem Anschlußkabel!
DM 48,–*
Best.-Nr.: 5111

Competition Pro, Transparent, ohne Abbildung. Transparentes, formschönes Gehäuse und Microschalter.
Best.-Nr.: 5121 DM 39,–*



Quickjoy I Joystick mit Microschaltern, einschaltbarem Dauerfeuer und Saugnäpfen.
DM 19,–*
Best.-Nr.: 5112



Gun Shot Joystick mit ergonomisch geformtem Griff, zwei Feuerknöpfen und Saugnäpfen.
DM 19,–*
Best.-Nr.: 5117



The Cruiser Dreifach verstellbarer Hebelweg, Stahlschaft und Saugnäpfe sorgen für präzise Funktion.
DM 39,–*
Best.-Nr.: 5115

* Unabhängig von der Anzahl der bestellten Artikel rechnen wir für das Inland 3,– bzw. für das Ausland 5,– DM Porto und Verpackung.

Bitte benutzen Sie die Bestellkarte

DMV-Verlag · Postfach 250 · 3440 Eschwege

Software Review

Tankattack

Hersteller: CDS
Vertrieb: Fachhandel
System: C-64, CPC, Spectrum, Atari ST, Amiga
Preis: ca. DM 45,– (C-64)

Bildschirmfoto: C-64

Panzerkrieg

Ein Panzerspiel etwas ausgefallener Art ist Tankattack, da der Software noch ein Spielplan sowie 48 Panzermodelle beiliegen. Das Spielgeschehen spielt sich sowohl auf dem Bildschirm als auch auf dem Spielfeld ab. Bis zu vier Spieler können an dieser Kriegssimulation teilnehmen. Ziel des Spieles ist die Eroberung des feindlichen Hauptquartiers durch eigene Streitkräfte. Nachdem jeder Spieler ein Land gewählt und seine Truppen entsprechend aufgestellt hat, kann das Kampfgeschehen beginnen. Hierbei ist anzumerken, daß die Positionierung der eigenen Truppen sowohl auf dem Spielfeld als auch auf dem Screen vorgenommen werden muß. Jeder Spieler verfügt über acht Panzer und vier gepanzerte Spähwagen. Diese sind, je nach Gelände, gewissen Bewegungsbeschränkungen unterworfen. Flüsse z.B. können mit den Fahrzeugen nicht durchquert werden, sondern man ist auf die Benutzung der Brücken angewiesen. Den Brücken kommt daher eine erhöhte strategische Bedeutung zu. Positioniert man beispielsweise eigene Streitkräfte in der Nähe der Brücken, kann man einen eventuellen Vorstoß des Feindes an dieser Stelle im Keim ersticken.

War News

Nachdem alle Mitbewerber um die Herrschaft auf dem Spielfeld ihre Plätze eingenommen und mögliche Allianzen geschlossen haben, muß nun eine Strategie ausgearbeitet werden, die Erfolg im Kampf verspricht. Hat man sich den gegnerischen Truppen angenähert, schlägt die Stunde der Wahrheit. Da die Panzer unterschiedliche Kampfwerte aufweisen, entscheidet sich bei der Konfrontation, wer als Sieger aus dieser hervorgeht. Feindliche Panzer können natürlich erst beschossen werden, wenn sie sich innerhalb der Reichweite der Waffensysteme befinden. Zu diesem Zweck müssen Sie sich dem Gegner auf eine Distanz von ein bis vier Felder nähern. Wenn Sie dann den Menüpunkt Kämpfen anwählen, findet auf dem Bildschirm eine Darstellung dieses Kampfes statt. Gelingt es Ihnen, bis zum Hauptquartier Ihrer Feinde vorzudringen, können Sie sich, nach Anwahl des entsprechenden Menüpunktes, die Zerstörung desselben ansehen. Alle noch verbliebenen Spielsteine des Besiegten werden danach vom Spielfeld entfernt. Beschädigte Einheiten können entweder in speziellen Reparatureinheiten instandgesetzt, oder von einer Fabrik neu gebaut werden. Eine täglich erscheinende Zeitung gibt die neuesten Nachrichten von der Front wieder.

Resümee

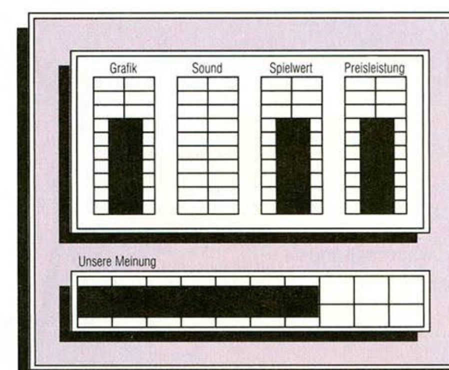
Eine gelungene Kombination aus Brettspiel und Computersimulation hat CDS hier mit Tankattack vorgelegt. Hier wurden einmal lang gepflegte Simulationsstrukturen durchbrochen, zugunsten eines erhöhten Spielspaßes, wie wir meinen. Nur schade, daß man Tankattack nur unzureichend alleine spielen kann. Die Motivation lebt vom Kampf Mann gegen Mann. Tankattack ist auf jeden Fall eine interessante Alternative zu bestehenden Simulationen dieses Genres.

(mm)



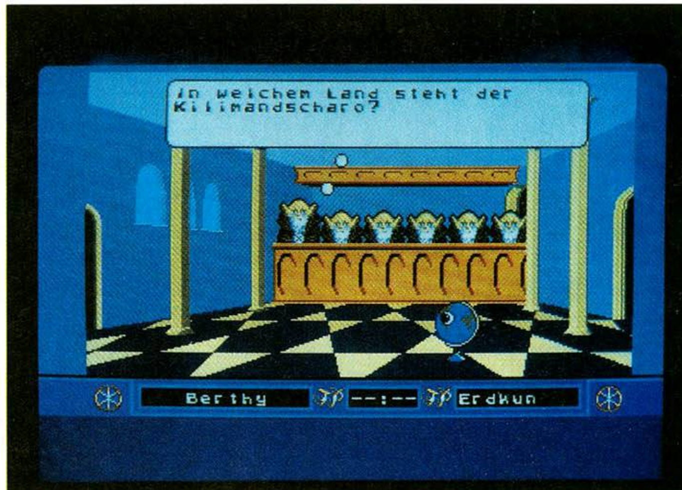
Bildschirmfoto: C-64

Das Zerstören des feindlichen Hauptquartiers rundet den erfolgreichen Feldzug ab, setzt aber kluge taktische Schachzüge voraus.



Trivial Pursuit Die neue Generation

Hersteller: Domark
Vertrieb: Bomico
System: Amiga, Atari ST, Spectrum, C64/128, CPC
Preis: zwischen 50,- und 70,- DM (je nach System)



Bildschirmfoto: Amiga

Die Weisen von Genus 2. Hier müssen Sie beweisen, daß Ihre "Trivialität" absolut echt ist, um auf dem Planeten anerkannt zu werden.

Triviale Fragen im Weltraum

Trivial Pursuit, eines der beliebtesten Brettspiele, hat einen neuen Anfang gemacht. Bei dem Spiel können bis zu sechs Mitspieler teilnehmen, bei dem es gilt, Fragen aus verschiedenen Wissensgebieten richtig zu beantworten.

Bei der Computerversion geht es nicht mehr darum, die Doktorwürde zu erlangen, sondern vielmehr in futuristischer Ummantelung durch Beantwortung von Fragen, die vom Rechner gestellt werden, die Zivilisation der mittlerweile absterbenden Erde auf den einzigen bekannten Planeten außerhalb des Sonnensystems zu schaffen, der für die Menschheit bewohnbar ist. Dieser Planet nennt sich Genus 2.

Bevor Sie sich dem Planeten überhaupt nähern können, müssen Sie durch sechs Galaxien fliegen. In jeder dieser Galaxien sind zwar sehr viele Planeten, jedoch nur wenige Planeten, auf denen sich ein bestimmter Gegenstand befindet, der Sie in die nächste Galaxie befördern kann. Haben Sie einen solchen Planeten ausfindig gemacht, wird Ihnen eine Frage gestellt, die Sie richtig beantworten müssen, um in die nächste Galaxie zu gelangen.

Die sechs Weisen von Genus 2

Nach sechs Galaxien werden Sie vor das Gremium der Weisen von Genus 2 geführt, die Ihr Wissen überprüfen. Hier müssen Sie beweisen, daß Sie ein echter "Trivianer" sind, denn die Fragen beziehen sich auf alle sechs Wissensgebiete, die in dem Spiel vorkommen. Für jedes Gebiet steht Ihnen ein Weiser zur Verfügung, der, falls Sie die Frage richtig beantworten, vom Bildschirm verschwindet.

Fazit

Trivial Pursuit ist ein Frage- und Antwortspiel, das nur mit mehreren Mitspielern richtigen Spaß bereitet. Bemängeln muß ich die Tatsache, daß, sobald man eine Frage beantwortet hat, die Auswertung nicht vom Rechner aus geschieht, sondern sich lediglich ein Bildschirm öffnet, worauf der Spieler gefragt wird, ob man die Frage richtig beantwortet hat oder nicht. Die Fragen beziehen sich auf ein umfangreiches Spektrum, angefangen von Musikfragen, bei denen der Rechner seine Klangqualitäten beweisen muß, bis hin zu Grafikfragen, wobei bemerkt werden muß, daß man diese beiden Optionen auch ausschließen kann.

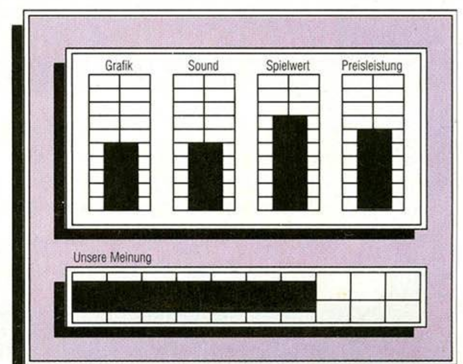
Im großen und ganzen hat mir jedoch die Umsetzung, abgesehen von der Beantwortungsphase, recht gut gefallen. Zudem kann man, wenn man die alten Fragen satt hat, neue Fragen laden. Eine Option, die nicht fehlen darf. Will das Spielerteam ein Turnier veranstalten, kann man, wie bei richtigen Quizsendungen, ein Zeitlimit setzen, was das Spiel etwas interessanter gestaltet.

(br)



Bildschirmfoto: Amiga

Fragen über Fragen – Wissen Sie die Antwort?



Times of Lore

Hersteller: Origin
Vertrieb: Fachhandel
System: Atari ST, C-64
Preis: DM 30,– bis 75,–



Großvater erzählt...

Einst lebte eine kleine Familie am Rande des Waldes. Zwei kleine Kinder gehörten auch zu dieser Familie. Die Kinder hörten nichts lieber, als die Geschichten, die der Großvater meisterhaft erzählen konnte. Sie handelten im allgemeinen von Monstern und Magiern, von Helden und Schurken und anderen Dingen, die kleine Kinder zu begeistern vermögen. So auch dieses Mal, als Großvater schnaufend den Weg herankam und die beiden Kinder nichts eiligeres zu tun hatten, als den Großvater um eine weitere Geschichte zu bitten. Nachdem sich der Großvater eine Pfeife angezündet hatte, begann er zu erzählen. Diesmal war die Geschichte des Landes Gegenstand der Erzählung. Und so berichtete der alte Mann von den Zeiten, als das Königreich entstand, vom hohen König, der auf dem Thron von Albareth saß und von der Ankunft der Elden. Zuerst sahen die Bewohner des Landes nicht, daß die Elden Ihnen nichts Böses antun wollten, und nach hundert Jahren respektierten die Einwohner die Elden als Ihre Freunde und Führer. Vor ungefähr siebenhundert Jahren übernahm dann schließlich ein geachteter Elden Prinz das Amt des Königs. Der ursprüngliche hohe König brachte von den Heimatländern drei magische Artefakte mit: die Wahrheitstafel, die voraussagenden Steine und das goldene Medaillion der Macht.

Die Artefakte wurden in die Hände treuer Lords gelegt, und Frieden herrschte im ganzen Land. Dieser endete abrupt mit der Ankunft der Barbaren, die von Süden her angriffen...

Der hohe König

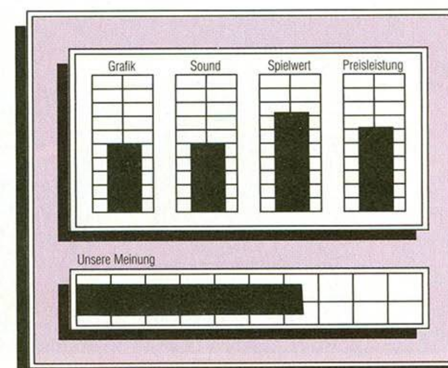
Zehn Jahre tobte der Kampf, bis der König selbst beschloß, mit seinen besten Rittern gen Süden zu ziehen und den Barbaren Mores zu lehren. So wogte der Kampf, aber keine Seite konnte den Sieg erringen. So benutzte der König schließlich die Macht des Medaillons, um die Schlacht anzuhalten und mit Heidric, dem Anführer der Barbaren zu sprechen. Viele Tage redeten sie miteinander und gelangten schließlich zu einer Einigung. Ganestor wurde den Barbaren zu eigen gegeben, doch mußten Sie dem hohen König Treue schwören. Mit den Jahren begannen die Männer, einander zu respektieren, und zum Jahrestag des Waffenstillstands präsentierte Valwyn, der hohe König, Heidric mit der Tafel der Wahrheit und gewährte ihm den Titel des Wärters von Ganestor.

Nun war Valwyn von den Mühen des zehnjährigen Krieges so erschöpft, daß er sein Kind nahm, um in die Heimatländer der Elden zurückzukehren und seine Kräfte zu erneuern. Das Königreich ließ er in der Obhut eines treuen Verwalters und versprach, nach zwanzig Jahren zurückzukehren. Das war das Letzte, was je von ihm vernommen wurde. Dariel, der eingesetzte Reichsverweser, war nun nicht in der Lage, Frieden und Wohlstand aufrechtzuerhalten. Viele Eldenlords hegten immer noch Haß gegen die Barbaren, und schließlich versuchten sie, Ganestor von den Barbaren zurückzuerobern.

So gab es wieder Krieg im Lande. Als auch noch Ungeheuer vom Norden her einfielen, stellte man fest, daß



Bildschirmfoto: Atari ST



das Land einen Retter braucht. Sie! Sie brauchen allerdings nur zu wählen, welchen Charakter Sie darstellen wollen. Ein Ritter ohne Furcht und Tadel, eine Walküre sowie ein Barbar stehen zur Wahl, um dem Land den Frieden zurückzubringen. Eine lange und gefahrvolle Reise muß nun getätigt werden, um die magischen Artefakte wiederzubeschaffen. Dies ist allerdings nicht gerade einfach. Außerhalb der Ansiedlungen heulen die Monster ihr grausiges Lied, und auch die Wanderer, die man unterwegs treffen kann, sind mit Vorsicht zu genießen. Im Zweifelsfall empfiehlt es sich, erst zu schlagen und dann zu fragen. Viele der Monster, Wegelagerer und sonstigen Zeitgenossen führen übrigens wichtige Gegenstände mit sich. Tränke, Schriftrollen, Waffen und Geld sind nur einige der Dinge, die man nach einem erfolgreichen Kampf aufsammeln kann. Die schwindenden Lebenskräfte lassen sich mit geeigneten Tränken auffrischen, den gleichen Zweck erfüllt auch eine Übernachtung in einer Herberge, wo außerdem der aktuelle Spielstand gespeichert wird. Hier kann man auch Rationen kaufen, um für längere Wanderungen gerüstet zu sein. Wichtig ist auch das Gespräch. Nur so können Sie die ganzen Informationen zusammentragen, die zur Lösung der Quest notwendig sind. So, nun liegt es nur noch an Ihnen, wann Frieden und Wohlstand wieder Einzug halten. Frisch ans Werk!

Außerhalb geschlossener Ortschaften muß jederzeit mit Widersachern und Monstern gerechnet werden. Wenn Ihnen Ihr Leben lieb ist, sollten Sie schnell und präzise zuschlagen...



Bildschirmfoto: Atari ST

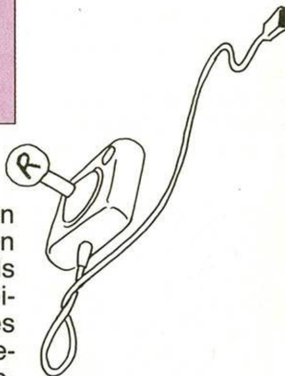
Resümee

Times of Lore präsentiert sich als Adventure, das grafisch leider nur als zweckmäßig einzustufen ist. Komplett menügesteuert, ist das Handling der Spielfigur unproblematisch, mit Hilfe der Space-Taste wird von der Steuerung der Figur auf die Statuszeile umgeschaltet, deren Optionen nun aufgerufen werden können. Eine Pausenfunktion läßt auch während des Spieles die Nahrungsaufnahme zu. Trotz der spärlichen Grafik macht Times of Lore Spaß.

(mm)

Transputor

Hersteller: CRL Group
Vertrieb: Fachhandel
System: Amiga, Atari ST
Preis: ca. 59,95 DM



Breakout 3D

Breakout und kein Ende möchte man fast sagen, wenn man mit der 27sten Variante des alten Spielhallenspiels konfrontiert wird. In der Tat, außer einer 3-D-Ansicht wird nicht viel Neues geboten, wenn man von der sehr gewöhnungsbedürftigen Steuerung absieht. Ihr Schläger, mit dessen Hilfe der Ball in Richtung der Steine bewegt werden soll, befindet sich an der rechten Seite des Spielfeldes. Diese Anordnung birgt leider einige vermeidbare Schwierigkeiten. In der Seitenansicht ist es wirklich nicht einfach, den Ball so zu treffen, wie man es beabsichtigt. Wie auch aus anderen Realisationen dieses Themas gewohnt, haben bestimmte Blöcke definierte Funktionen wie ein Extraleben, ein anderer Schläger und vieles mehr. Auch die grafische Darstellung bringt nicht die Qualität, die man von anderen Amiga-Variationen dieses Spieles gewohnt ist. Das einzige Feature, das uns aufgefallen ist, ist die Tatsache, daß der Schläger von Anfang an Missiles verschießen kann.

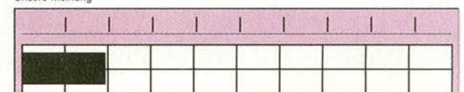
Alles in allem ein fades und freudloses Spiel, das auch positiv eingestellte Spieler nicht sehr lange zu fesseln vermag. Weniger wäre hier vielleicht mehr gewesen. Bleibt zu hoffen, daß dies vorläufig der letzte Arkanoid-Abklatsch war.



Bildschirmfoto: Amiga

(mm)

Unsere Meinung



Spitting Images

Hersteller: Domark
Systeme: C-64, CPC, Atari ST, Amiga
Preis: 49,95 bis 64,95 DM



Bildschirmfoto: Amiga

Respektlos soll sie sein, die englische Fernsehreihe 'Spitting Images'. Angesichts des vorliegenden Spiels kann man diese Feststellung nur unterstreichen.

Der wüste Weltkrieg Nr. 3

Auf Gottes großem Erdenrund hat es zum dritten Male kernig gerumst. Nach einem weiteren Weltkrieg, der so greulich gewütet hat, daß nicht einmal die Schweiz neutral geblieben ist, versuchen alle verbleibenden Staatsmänner und -frauen die Weltherrschaft zu erlangen. Da sind Mr. & Mrs. Ayatolla, Seine Coolness, der Papst, Groovy Gorbi, die entsetzliche Mrs. T. und der Held der westlichen Welt, Ronald McReagan, welcher sowohl dem Maskottchen einer großen Hamburgerbraterei als auch einem bekannten amerikanischen Politiker ähnelt.

Sie alle hielten gern die Macht in Händen, nur in dieser absurden Welt stehen ihnen keine Armeen als Meinungsverstärker zur Verfügung. Also heißt es selber Hand anlegen, was sich dann in wilden Schlägereien zwischen den Akteuren niederschlägt.

Groovy Gorbi schlägt zu

Daß es vor Zeiten schon einmal ein Spiel mit dem Namen 'Spitting Images' gab, sollten Sie schleunigst vergessen, denn das, was Domark mit diesem Programm vorlegt, hat mit dem ersten Aufguß des Themas nichts mehr gemeinsam. Diesmal muß sich der Spieler einen Champion aus den auf dem Monitor dargestellten und weiter oben schon aufgezählten Figuren wählen. Ihr Held muß nun versuchen, selbst alle anderen Teilnehmer zu besiegen. Ist das erst geschafft, ist der Spieler automatisch Herr der Welt.

Was man als Spieler bisher nur aus 'Martial Arts Games' kannte, sehen Sie hier nun mit Politikern als Kämpfern. Jede der Figuren ist liebevoll bis ins Detail animiert. Sogar Groovy Gorbis sternförmiges Muttermal auf der Stirn ist zu erkennen. Läßt man sich beim Verprügeln des Gegners Zeit und achtet auf die Hintergründe, kommt man aus dem Schmunzeln nicht heraus. Da werden furzende Muselmanen auf Rollbrettern durch's Bild gezogen, da werfen Meßdiener mit Kondomen, da pinkelt ein Bobby an eine ganz bestimmte Tür in der Downing Street. Die Gags wollen gar nicht enden und entbehren mitunter nicht einmal des aktuellen, satirischen Bezugs zum Thema, den man von der gleichnamigen Fernsehserie (die leider nur in England zu sehen ist) kennt und schätzt.

Aber auch die Kämpfe zwischen den Politikern vermögen zu überzeugen und zu unterhalten. Wie man's von Prügelspielen her kennt, stehen eine gewisse Anzahl verschiedener Bewegungen zur Verfügung. Bei 'Spitting Images' hat jede Figur noch eine spezielle, besonders hinterlistige Angriffstechnik. Dem Ayatolla springt beispielsweise ein Boxhandschuh unter dem Turban hervor.

Fazit

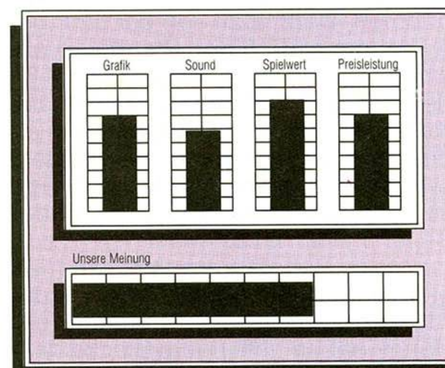
Daß 'Spitting Images' die Neuerfindung des tiefen Tellers ist, kann nicht gerade behauptet werden. Aber die Macher haben sich viel Mühe gegeben, nicht nur den Namen 'Spitting Images' zu verwerten, sondern auch die Themen und den Witz, den das Publikum damit verbindet. Unterhaltsam, bunt und gut spielbar, plaziert sich dieses Spiel über dem Qualitätsdurchschnitt der momentan erschienenen Spiele.

(hs)

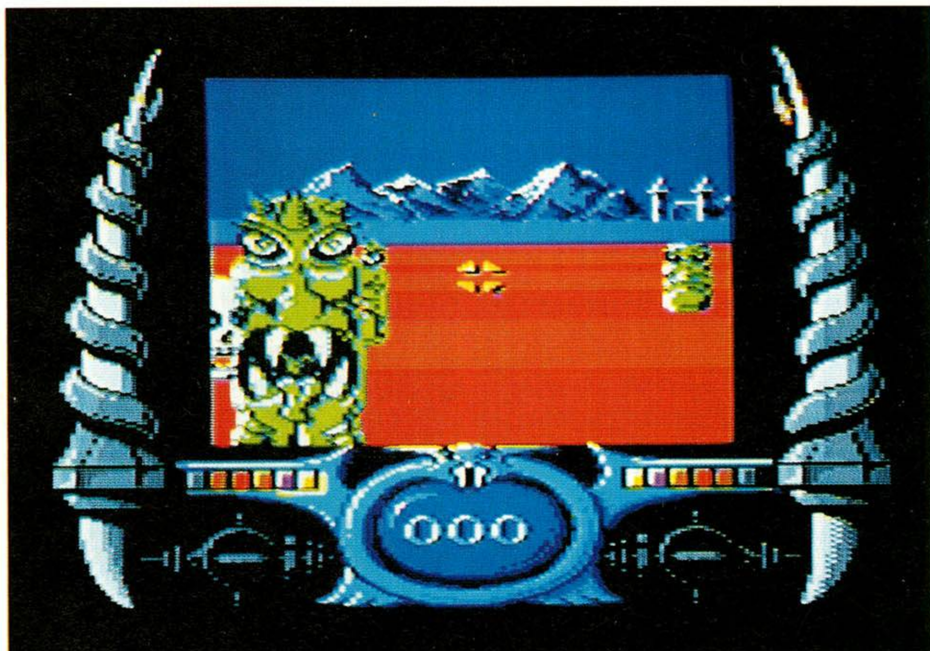


Bildschirmfoto: Amiga

Ob furzender Ayatolla oder rockende Kardinäle, bei 'Spitting Images' wird jeder durch den Kakao gezogen.



Savage



Bildschirmfotò: C-64

Hersteller: Firebird
Vertrieb: Fachhandel
System: C-64
Preis: stand bei Redaktionsschluß noch nicht fest

Savage, der Krieger mit der Streitaxt

Stellen Sie sich einmal vor, Sie wären in einem riesigen Labyrinth gefangen und könnten den Wächtern ein Schnippchen schlagen und aus Ihrer Zelle türmen. Genau das gleiche erlebte Savage, der Held dieses Programmes. Und kaum hatte er sich befreit, kam die Streitaxt zu Ehren. Wutentbrannt stürzte sich Savage ins Schlachtgetümmel, bereit, alles niederzukämpfen, was seinen Weg versperrte. Doch in dem düsteren, feuchten Labyrinth warten ganze Heerscharen von Monstern, Geistern und Dämonen, um den tapferen Krieger zu stoppen und seinem Fluchtversuch ein Ende zu machen. Unser Schlachtenbummler muß all seine Erfahrung und Fertigkeiten einsetzen, wenn er die größte Herausforderung seines Lebens bestehen will. Gelingt es Ihm, aus dem Labyrinth zu entkommen? Falls ja, muß er sich noch mit den Verteidigern des Todestales auseinandersetzen, deren Aufgabe es ist, jeden zurückzuhalten, der von dort entkommen will.

Liebe und Hiebe

In einer Geschichte, in der Ruhm und Ehre, Kampf und Sieg eine große Rolle spielen, darf die Liebe und eine schöne Frau nicht fehlen. Und so besinnt sich Savage mitten im Kampfgetümmel und stellt fest, daß sein Entkommen nur ein übler Trick war. Seine Geliebte sitzt nämlich immer noch schmachtend in den finsteren Gewölben des Labyrinths. Im Moment dieser Erkenntnis zögert Savage keine Sekunde. Er kehrt zurück, um seine magischen Kräfte wiederzugewinnen und die Geliebte zu befreien. Aller anderen Möglichkeiten beraubt, muß sich Savage auf seinen getreuen Adler verlassen, der ihn auf seinen Schwingen in das Labyrinth zurückträgt. Nun muß er noch seine Kräfte zurückbekommen, damit er seine Geliebte den Klauen der Monster entreißen kann.

Savage besteht aus drei Teilen. Während in den ersten beiden Teilen je ein Leben zur Verfügung steht, gelangen Sie in Teil drei in den Genuß von insgesamt drei Leben. Diese sind auch bitter notwendig, da die Dämonen und Monster gehörige Kampfkraft aufzubieten haben. Trotzdem lohnt es sich, die zahlreichen Monster niederzukämpfen. Viele haben Waffen und Ausrüstungsteile bei sich, die Savage dringend benötigt. Aber auch magische Gegenstände sind gelegentlich zu finden, mit deren Hilfe sich Savage einerseits vor den Angriffen der Monster schützen, andererseits jedoch viele Monster mit einen Schlag erlegen kann. Bei aller Kampfeslust muß Savage jedoch genau darauf achten, welchen Weg er einschlägt. Viele Wege sind mit Fallen versehen, und immer wieder sind Wegstrecken nur durch genaues Springen zu überwinden. Ein Sprung in die Lava, nun, Sie werden sich sicher vorstellen können, was passiert, wenn Savage in die Lava springt...

Resümee

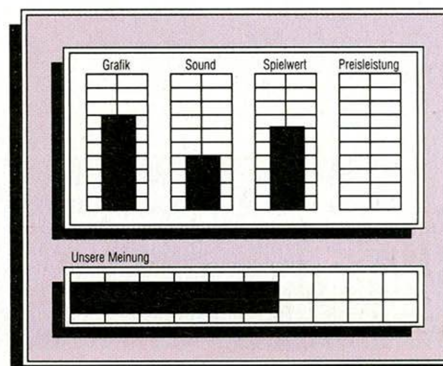
Grafisch präsentiert sich Savage von einer ansprechenden Seite. Besonders effektvoll ist es, wenn er auf seine Gegner einschlägt. Wir meinen, daß Savage ein äußerst interessantes Arcadenadventure ist, das sich Fans dieses Genres auf jeden Fall einmal ansehen sollten.

(mm)



Bildschirmfoto: C-64

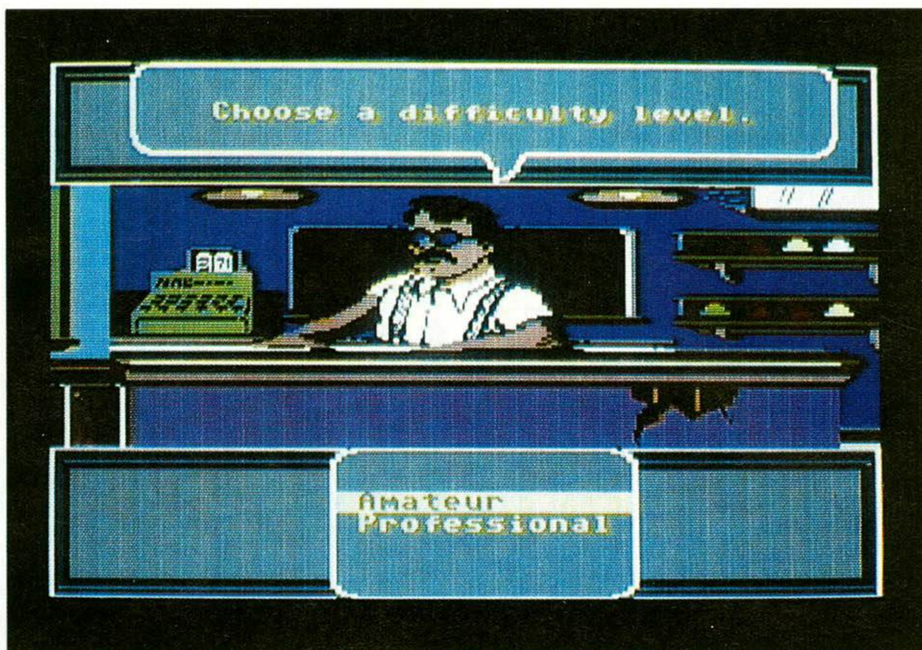
Können Sie mithalten mit Savage, dem furchtlosen Kämpfer?



Software Review

Rack'em

Hersteller: Accolade
Vertrieb: Fachhandel
System: C-64, MS-DOS
Preis: ca. 49,95 bis 79,95 DM



Bildschirmfoto: C-64

Billard einmal anders

Mittlerweile gibt es kaum eine Sportart, die noch nicht für den Computerbegeisterten umgesetzt wurde. Ob Golf oder Skilaufen, Tontaubenschießen oder Fuchsjagd, das Angebot ist Legion. Zu dieser Fülle von Umsetzungen stößt jetzt Rack'em von Accolade. Durch Programme wie Testdrive allgemein bekannt, verstand es Accolade wieder einmal, eine gelungene Simulation des Geschehens zu realisieren. Die Spielregeln für Pool Billard, wie es hier bei uns gespielt wird, dürften allgemein bekannt sein. Bei Rack'em stehen allerdings fünf verschiedene Grundspiele wie Snooker, Eight Ball und Custom Game zur Wahl, die jeweils auch noch in verschiedenen Schwierigkeitsstufen gespielt werden können. Nach der Eingabe der Namen der Spieler kann der erste Stoß in Angriff genommen werden.

12 – Ball in Ecktasche

Billard bietet dem interessierten Spieler jedoch weit mehr Möglichkeiten, als man zunächst vermuten möchte. Jeder versierte Spieler kann beispielsweise einen Ball als Follow-Shot spielen, das heißt, der Ball trifft die angepeilte Kugel und folgt dieser noch ein Stück. Ganz im Gegensatz zum Drawshot, wo der Ball nach Kontakt mit der anderen Kugel ein Stück zurückrollt. Auch Sidespin ist möglich, so daß jeder Ball, der in der Praxis möglich ist, reproduziert werden kann, sieht man einmal von Stößen ab, bei denen der Spielball das Spielfeld verläßt...

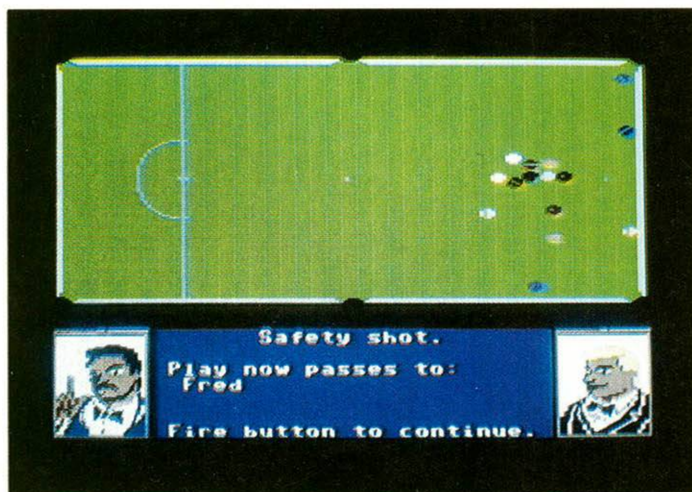
Natürlich bestimmen noch weitere Elemente die Bahn des Spielballes. Kraft und Genauigkeit sind weitere, entscheidende Punkte. Mit Hilfe der sehr präzisen Joysticksteuerung kann jeder Faktor zufriedenstellend eingestellt werden. Lediglich die Ausführung des Schlages erfordert gute Reaktionen, da ein Leistungszeiger genau im richtigen Augenblick ausgelöst werden muß.

Interessant ist besonders die Zwei-Spieler-Option, da hier der Billardfan gegen einen anderen unter äußerst realistischen Bedingungen antreten kann. So bleibt nur zu wünschen, daß die erzielten Ergebnisse ausreichen, den Mitspieler zu beeindrucken. Wem ein besonders spektakulärer Stoß gelungen ist, der hat außerdem die Möglichkeit, diesen aufzuzeichnen und sich später noch einmal anzusehen.

Resümee

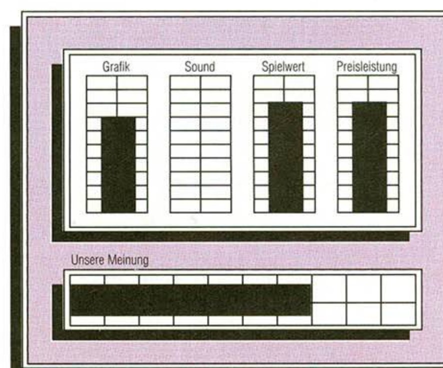
Billard präsentiert sich grafisch recht ansprechend. Der Tisch ist in der Draufsicht dargestellt, was eine hervorragende Übersichtlichkeit mit sich bringt. Die Möglichkeiten und Spielvarianten sind so reichlich, daß Rack'em kaum langweilig werden kann. Wer schon längere Zeit gespielt hat, kann sich durchaus auch einmal im Professional-Mode versuchen. Hier sind dann noch wesentlich präzisere Aktionen gefragt. Value for Money ist bei diesem Programm in jedem Fall gegeben. Und wem die Besuche in der Spielhalle zu teuer sind, der findet mit Rack'em einen geduldigen und auf die Dauer sicher sehr preiswerten Partner.

(mm)



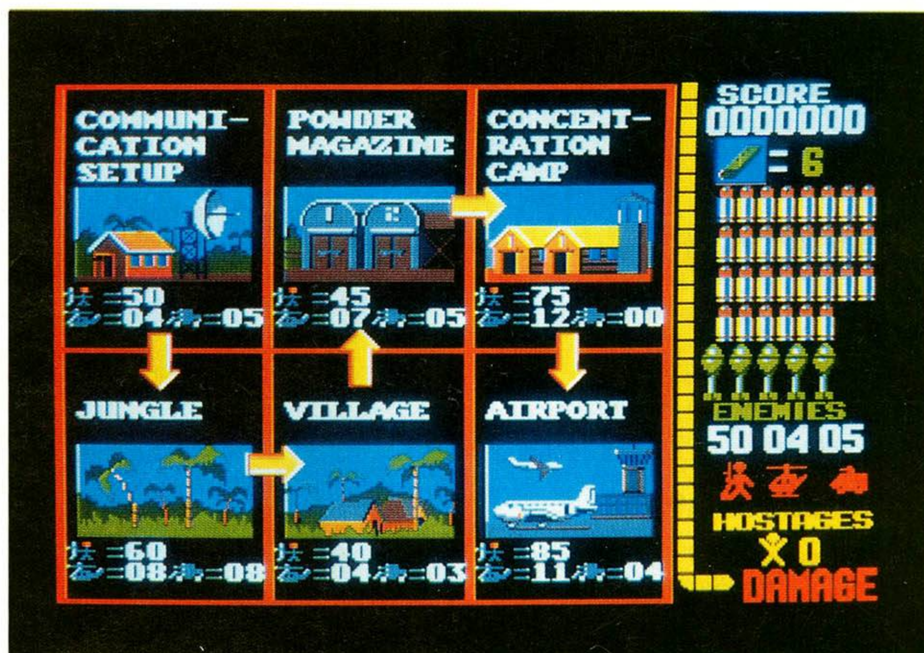
Bildschirmfoto: C-64

Spielt man ernsthaft Billard, stellt sich irgendwann die Frage: Pool oder Snooker?



Operation Wolf

Hersteller: Ocean
Vertrieb: Fachhandel
System: C-64, Amiga, CPC 464
Preis: ca. 39,– bis 69,– DM



Bildschirmfoto: Amiga

The Lone Wolf

Die Einsatzkontrolle hat Ihnen wieder einmal einen undankbaren Auftrag zugewiesen, ein regelrechtes Himmelfahrtskommando. Ein nicht näher definierter Feind hat es gewagt, Geiseln zu nehmen und diese gefangenzuhalten. Sie sollen nun mit dem Fallschirm über dem fraglichen Gebiet abspringen und das feindliche Konzentrationslager finden. Danach haben Sie die internierten Geiseln zu befreien und für einen sicheren Rücktransport zu sorgen. Keine einfache Aufgabe für einen Mann, der alleine kämpft, und zudem mit einer äußerst kärglichen Ausrüstung in den Einsatz geschickt wurde. Lediglich ein Maschinengewehr und einige Handgranaten stehen zur Verfügung. Alles weitere muß unterwegs irgendwie beschafft werden. Daß dies im Dschungel nicht gerade einfach ist, leuchtet wohl jedem ein...

Das Himmelfahrtskommando

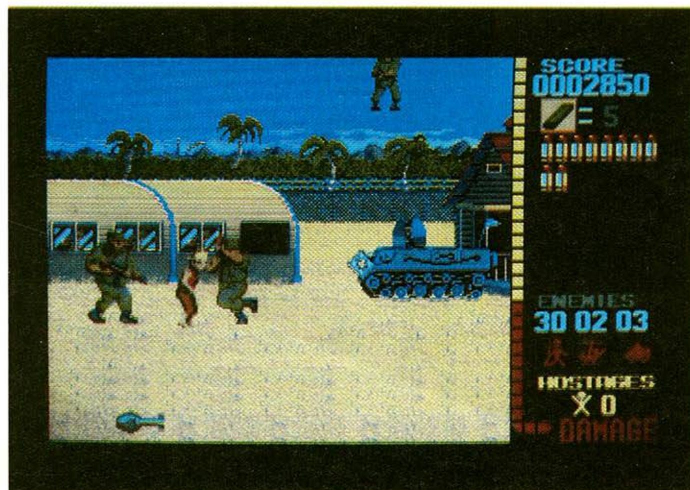
Allein im Dschungel – eine Vorstellung, die nicht gerade ein gemütliches Gefühl erzeugt. Während man vor Tigern noch auf einen Baum flüchten könnte, stellt sich die Situation bei feindlichen Soldaten anders dar. Wer zuerst schießt, der überlebt (vielleicht), wer zu spät schießt, dessen Gebeine bleichen kurze Zeit später in der gnadenlosen Sonne Südostasiens. Um aber schießen zu können, muß das unersättliche Maschinengewehr mit immer neuen Magazinen gefüttert werden. Diese stellen sich als kleine Icons dar, die der Spieler beschießen muß, um ihrer habhaft zu werden. Allerdings dürfen Sie nicht wahllos auf alles ballern, was sich bewegt. Wenn Sie harmlose Zivilisten töten, dann sinkt Ihr Energievorrat genauso, als wären Sie selbst getroffen worden. Die ersten vier Stufen haben nun zum Inhalt, möglichst viele Kriegsgefangene zu finden und zu befreien. In der fünften und sechsten Stufe müssen Sie dann für einen sicheren Rückzug sorgen. Feindliche Soldaten, Panzer, Hubschrauber und Artillerie sorgen dafür, daß bei der Rettungsaktion keine Langeweile aufkommt.

Folgende Icons sind für Sie wichtig: Magazine stellen Munition dar. Sie sollten versuchen, diese so schnell wie möglich abzuschießen. Granaten bedürfen wohl keiner weiteren Erklärung. Erhaschen Sie das Symbol Free, erhöht sich die Feuergeschwindigkeit Ihres MGs, bis das Magazin leer ist. Ein "P" schließlich dient dazu, Ihre physikalische Konstitution zu erhöhen. Bei aller Begeisterung sollten Sie noch folgende Punkte beachten. Feuern Sie nicht pausenlos, die Munitionsvorräte sind begrenzt. Nehmen Sie zuerst Panzer, Helikopter und schweres Gerät unter Beschuß, da diese den größten Schaden verursachen. Raffen Sie an Munition und Ausrüstung, was Sie bekommen können, und feuern Sie nie auf Zivilisten oder Geiseln!

Resümee

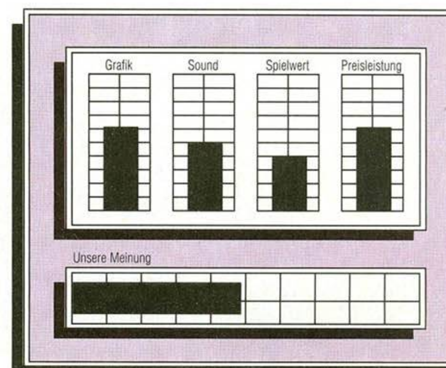
Operation Wolf präsentiert sich als sauber programmiertes Action Game. Leider ist die Thematik relativ blutrünstig, und es gehört schon ein gewisses Maß an moralischer Unbeschwertheit dazu, reihenweise Menschen zu erschießen. Für Kinder und Jugendliche ist dieses Programm wohl nicht zu empfehlen.

(mm)



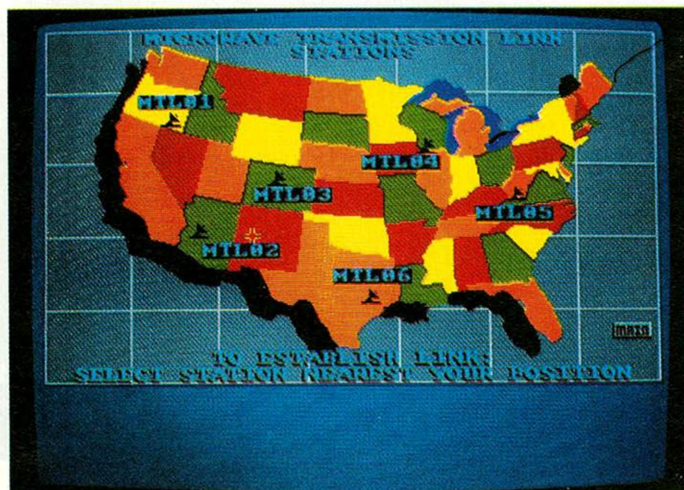
Bildschirmfoto: C-64

Das Überleben ist im Dschungel keine einfache Aufgabe, besonders, wenn man noch eine Anzahl Geiseln beschützen muß.



Def Con 5

Hersteller: COSMI
Sytem: MS-DOS, C-64
Preis: 49,95 bis 79,95 DM



Bildschirmfoto MS-DOS

Von hier aus befehligen Sie die verschiedenen Strategic-Defense-System-Abwehrgeräte.

Aufrüstung im All

In ein paar Jahren über unserem schönen blauen Planeten: Die militärische Hochrüstung hat auch vor dem Weltraum nicht haltgemacht. Die USA haben ein modifiziertes SDI-System stationiert, das ihr Territorium und auch angeblich das ihrer Verbündeten vor feindlichen (sprich: russischen) Angriffen mit interkontinentalen Atomraketen schützen soll. Das hochkomplexe Abwehrsystem besteht aus vielen miteinander verbundenen Komponenten. So gibt es bodenstationierte, chemische Laserwaffen (GCLs), die im Verbund mit reflektierenden Satelliten (OLRs) feindliche Raketen im Anflug zerstören können. Des weiteren sind herkömmliche Laser installiert, die die Elektronik der herannahenden Raketen außer Betrieb setzen können und diese damit "unbrauchbar" machen. NXLs, EMLs, ASMs etc. ergänzen die Palette der Abwehrsysteme und dienen alle ähnlichen Zwecken.

Simulation des Ernstfalls

Def Con 5 bezeichnet den Status dieses Abwehrsystems in Friedenszeiten. Mit zunehmender Bedrohung bzw. mit steigender Aggressivität der anderen Seite (eben der "bösen Russen"), verändert sich der Status bis auf Def Con 1, wobei in jeder Stufe unterschiedliche Gegenmaßnahmen ausgelöst werden können.

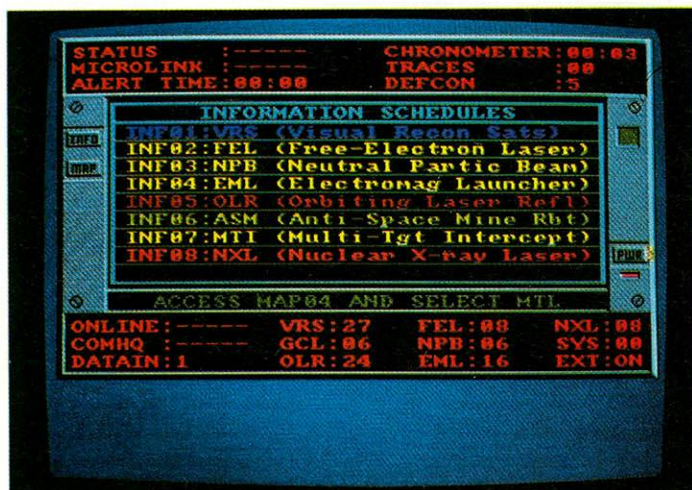
Im vorliegenden Spiel wird der fiktive Ablauf eines solchen Angriffs nachgestellt. So werden in der ersten Phase des Angriffs Raumminen gegen Teile des SDI-Systems positioniert. Diese müssen durch spezielle Anti-Minen-Roboter unschädlich gemacht werden. Die zweite Phase besteht darin, daß der Gegner Abfangjäger gegen andere Teile des Systems aussendet. Hier gilt es, diese Jäger abzuschießen und gleichzeitig die eigenen Waffensysteme zu schützen. In der dritten Phase werden die Interkontinental-Raketen des Gegners gestartet. Mit Hilfe des GCL/OLR-Systems müssen möglichst viele von diesen in der Startphase vernichtet werden. Phase vier beginnt mit dem Eintritt der übriggebliebenen Raketen in den Luftraum der USA. Diese sind mit den NXLs abzuschießen.

Der Spielverlauf ist ähnlich kompliziert zu verstehen wie die Gedankengänge der Personen, die sich für dieses Programm verantwortlich zeigen. Man arbeitet sich durch unübersichtlich angeordnete Tabellen und Menüs, um an einigen Stellen arcadeähnliche Actionsequenzen zu meistern. Die Anleitung schafft es dabei, den Spieler auf wenigen Seiten zu verwirren.

Resümee

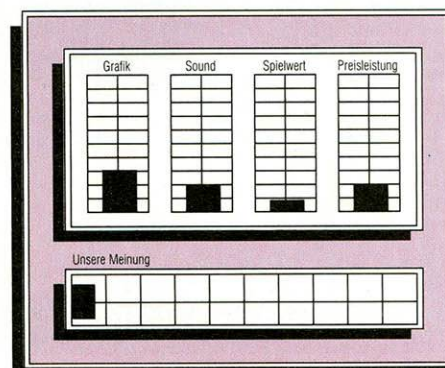
Sowohl von der Unübersichtlichkeit des "Spielgeschehens" als auch von der zweifelhaften Thematik läßt sich dieses Programm nur schwer in die Kategorie "Computerspiel" einordnen. Vielmehr handelt es sich hierbei um ein utopisches Simulationsmodell, an dem nur noch kälteste Krieger ihr Vergnügen haben dürften. In den Zeiten der globalen Abrüstung ist zu hoffen, daß bei einem ähnlichen Prozeß auf dem Gebiet der Computerspiele dieses Programm eines der ersten sein wird, das im wahrsten Sinne des Wortes von der Bildschirmfläche verschwindet.

(Joachim Freiburg/hs)



Bildschirmfoto MS-DOS

Ob Satellitenlaser oder Raummine, hier hat sich alles versammelt, was die Herzen kalter Krieger höherschlagen läßt!



Zynaps - Sorgen

Liebe JOYSTICK-Redaktion! Im allgemeinen Ballerspielrausch (ich habe bei einem Bekannten das Spiel KATAKIS gesehen) habe ich mir für meinen Atari ST Zynaps zugelegt. Aber trotz intensiven Spielens habe ich es nicht geschafft, das zweite Level zu meistern. Mit dem Minilaser habe ich leider keine Chance, und das Einsammeln von Extrawaffen hat bis jetzt auch nicht geklappt. Haben Sie vielleicht einen Poke, mit dem man hier unendliche Leben bekommt?

Ralf Saaßen
Pfarrhofen

Red.:
Sorry, einen Poke können wir leider nicht anbieten, aber vielleicht ist ja ein Tip, wie man an Extrawaffen herankommt, auch ganz hilfreich: Die Extras, welche die Alienformationen hinterlassen, funktionieren folgendermaßen. Sammeln Sie eines der Extras auf, ohne dabei den Feuerknopf zu drücken, die Anzeige, welche Waffe nun gerade im aktuellen Status ist, kann nun durch das Aufsammeln der Alienhinterlassenschaften aktiviert werden.

PD - Spiele

Über Ihre PD-Rubrik hocherfreut, wende ich mich mit einigen Problemen bei dem PD-Spiel "Castle" an Sie:

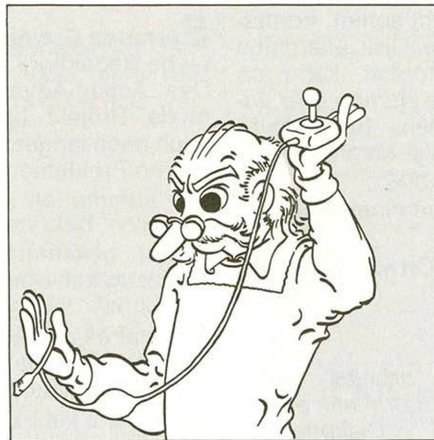
1. Wie 'killt' man ein Gespenst?

2. Es gibt eine Szene, in der man vor einem verschlossenen Tor steht. Welcher Schlüssel paßt dazu?

Und vielleicht hat ja noch jemand ein paar Tips, um wieder nach draußen zu gelangen.

Erwin Brucker
Tirschreuth

Red.:
Daß es auch auf PD-Sammlungen immer wieder interessante Spiele gibt, ist bekannt. Allein es scheint, als würden sich die Wenigsten damit beschäftigen. Wer hat Ahnung, wer kann helfen? Sie, lieber Leser, sind gefordert.



Liebe Leser!

Seitdem Computerspielen nicht mehr nur aus schnödem Ballern besteht, erreichen uns immer wieder viele Fragen zu den unterschiedlichsten Spielprogrammen. Auf diesen Seiten möchten wir versuchen, Ihre Fragen gezielt zu beantworten oder aber an unsere Leser weiterzugeben. Wer also Lösungen, Karten, Tips, Cheatmodes, Pokes oder Codewörter zu hier abgedruckten Fragen hat, sollte diese nicht im stillen Kämmerlein verborgen halten. Mal abgesehen davon, daß Ihre Tips dort kaum jemandem nützen, besteht auch die Möglichkeit, mit Spieltips etwas zu verdienen. Tips und Tricks, die wir in unserer Helpline-Rubrik veröffentlichen, werden natürlich honoriert.

(Ihre JOYSTICK-Redaktion)

Probleme mit dem Zauberbuch

Sehr geehrte JOYSTICK-Redaktion!
Ich bin Besitzer eines IBM-Kompatiblen PCs und spiele unter anderem 'Sentinel World-Future Magic'. Dabei plagt mich seit einiger Zeit ein großes Problem: Ich bin mit meiner Crew bis in die 'Battle Station' vorgedrungen, wo ich das 'Book of Spells' finden muß. Aber gerade dies will mir nicht gelingen!

Wer kann mir helfen?

Und noch etwas: Bitte testet doch einmal die EGA-PC-Version von Defender of the Crown. Ich bin ein großer Fan dieses Spiels und sicherlich nicht der einzige, der auf eine EGA-MS-DOS-Version des Spieles wartet.

Thomas Winhardt, Hanau

Red.:
Die Fragen zu Sentinel Worlds geben wir an unsere Leser weiter. Was Defender of the Crown betrifft, gibt es schon seit langem eine MS-DOS-Version. Diese Version unterstützt allerdings keine EGA-Grafiken. Ob es eine weitere PC-Version, die EGA supportet, geben wird, steht noch in den Sternen. Wer allerdings die tolle Grafik des Spieles vom Amiga her kennt, weiß, daß es zu wünschen wäre.

Times of Lore

Hilfe!! Ich hänge bei dem Spiel 'Times of Lore' bereits nach wenigen Aktionen fest. Ich weiß weder ein noch aus. Hat bei Euch jemand Tips dazu auf Lager?

Heiko Roster, Nettetal

Red.:
Wer unter unseren Lesern weiß Rat? Wir freuen uns auf Eure Tips.

Fragen zu Larry II

Ich hänge bei Leisure Suit Larry II fest, können Sie mir helfen?
Was muß ich in der Drogerie machen oder kaufen?
Was muß ich tun, um im Rettungsboot nicht zu verbrennen? (Das passiert mir auch auf dem Liegestuhl auf dem Schiff.)

Eugen Rodel,
Langenthal - CH

Red.:
Kaufen Sie 'Sunscreen' in der Drogerie, und benutzen Sie diese im Rettungsboot und auf dem Liegestuhl.

Wo bekomme ich was?

Sehr geehrte Damen und Herren, bitte senden Sie mir einen Bezugsquellennachweis für das in Ihrer Ausgabe 11/12'88 besprochene Spiel 'Romance of the Three Kingdoms'.

Robert Wieland-Hock

Red.:
Nach unseren Informationen gibt es dieses Spiel nicht als offiziellen Import. Einige Händler versuchen gerade, das Spiel auf eigene Faust zu organisieren. Sicher, fest steht, daß die Hersteller, die Firma KOEI, entgegen eigener Aussagen keinen offiziellen Handelspartner in der Bundesrepublik haben.

Let's Lotter, Probleme bei Larry I

Auch ich hatte das Problem beim Bestellen des Weines per Telefon. In Ihrer Helpline zu diesem Programm hat sich ein Fehler eingeschlichen. Es muß nicht, wie Sie schrieben, 'Honeymoonsuite in Casino Hotel' eingegeben werden, sondern 'Honeymoon Suite in Casino Hotel'. Wenn die Bestellung derart richtig formuliert ist, kommt der Wein wenig später an, und es kann weitergespielt werden.

Red.:
Hier kann man mal wieder sehen, wie schwer doch ein fehlendes 'Space' zu Buche schlagen kann.

Maniac Mansion

Sehr geehrte Redaktion,
ich hätte einige Fragen zu Maniac Mansion, bei dem ich ansonsten schon recht weit gekommen bin.

- Wo gibt es Benzin für die Motorsäge?
- Ist mit der Motorsäge überhaupt etwas anzufangen?
- Wie kommt man in der Bücherei im Erdgeschoß die Wendeltreppe hinauf?
- Wo ist oder wie lautet die Nummer für das Codeschloß im Verließ (hinter der zweiten Tür)?
- Wo ist die Nummer für den Safe in Ednas Zimmer?

Wer schon mehr Erfahrung mit diesem tollen Spiel hat, müßte mir eigentlich helfen können!

Florian Ruttner
Timmelkam, Österreich

Red.:
Fragen, die wir gerne an unsere Leser weiterreichen. Wer kann helfen?

Ports Of Call

In Ihrem Computermagazin JOYSTICK las ich eine Review über Ports Of Call. Dort fand ich dann auch eine Bemerkung, daß es dieses Spiel in absehbarer Zeit auch für den PC geben würde. Nun habe ich mich auf die Suche gemacht, konnte das Spiel aber nirgends für den PC erwerben. Vielleicht können Sie ja helfen?

Red.:
POC wurde zwar in einer PC-Version angekündigt, nur scheint sie noch nicht fertig zu sein, denn auch wir warten.

Tai Pan

Sehr geehrte Redaktion, ich habe eine Frage zu dem Spiel 'Tai Pan'. Wenn ich eine leere Diskette nehme, diese im Data-Format formatiere und dann einen Tai-Pan-Spielstand darauf absichere, kann ich, nachdem ich das Spiel beendet habe, mit dem Befehl 'Cat' die Namen der abgespeicherten Dateien nicht sehen. Formatiere ich die Disk allerdings im Systemformat, kann ich mit 'Cat' die Namen aller abgespeicherten Spielstände auflisten. Wie kommt dieser Effekt zustande?

PS. Ich habe einen Amstrad CPC.

Ortwin Siepmann
Ahlhorn

Red.:
Das Spiel arbeitet wahrscheinlich intern mit einem bestimmten Diskettenformat. Speichert man nun auf eine Diskette, die im entsprechenden Format formatiert wurde, kann das Programm die einmal geschriebenen Informationen wieder lesen. Jedoch scheint das Spiel von sich aus in einem besonderen Format abzuspeichern, das vom normalen CPC-Betriebsystem her nicht gelesen werden kann.

Probleme mit Bubble Bobble

Vor einiger Zeit haben ich mir die Diskettenversion von Bubble Bobble für den Amstrad CPC zugelegt. Immer wenn ich spiele und meine ersten drei Leben ausgehaucht habe, erscheint natürlich 'GAME OVER'. Nun will ich meinen ersten Credit benutzen und drücke den Feuerknopf, aber die drei Leben, die angeblich nun folgen sollten, bleiben aus. Ich bin schon ganz verwirrt, warum kann ich diese Credits nicht wie in der Anleitung beschrieben benutzen? Habe ich ein Spiel gekauft, das nicht ganz in Ordnung ist?

Johannes Bickle
Reilingen

Red.:
Ihr Spiel muß nicht defekt sein. Unseres Wissens nach funktioniert die Sache mit den Credits nur dann, wenn der Zwei-Spieler-Mode angewählt wurde. Also versuchen Sie es einfach einmal so, und lassen Sie die 'Leben' des zwar eingestellten aber nicht gespielten zweiten Sauriers verstreichen. Wenn Sie jetzt sterben, sollten Sie die Credits benutzen können.

Bermuda Dreieck

Liebe Redaktion!
Das Action-Adventure Bermuda Projekt bereitet mir auch nach langem Spiel einiges an Problemen.

Wie komme ich in den Kral hinein?

Womit bekomme ich das Flugzeug auf, bevor es völlig abbrennt?

Was hat es mit dem Teich in dem Dorf, wo man den Gleiter findet, auf sich?

Wozu dient die Plattform, die dort steht?

Wie komme ich bei dem Skelett in der Wüste an den Schlüssel um dessen Hals?

Wie kann ich den Jeep benutzen?

Wie komme ich über den Fluß?

Ich bin wirklich kurz davor zu verzweifeln!

Jörn Hager
Leverkusen

Red.:
Noch so ein Fall, in dem unsere Leser gefragt sind. Schreibt zuhauf!

Blutarche

Liebe Redaktion!
Die 'Arche des Captain Blood' begeistert mich mit jedem Spiel mehr. Nach gründlichem Studium des Handbuchs klappt auch alles ganz gut. Nur wenn ich schließlich einen der Aliens auf dessen Planeten ausfindig gemacht habe, klappt die Kommunikation mit dem Kerl nicht richtig. Wie kann ich mich mit den Burschen vernünftig unterhalten?

Jens Kröger
Braakel

Red.:
Vielleicht hat einer unserer Leser mit diesem Problem Erfahrung und Zeit genug, seine Tips zu uns herüberzu-'beamen'.

Legenden-Klinge

Sehr geehrte Redaktion!
Das Adventure 'Legend of Sword', das meiner Meinung nach eines der besten Spiele seiner Art auf dem Atari St darstellt, bereitet mir Sorgen. Ich habe leider keine Ahnung, wie ich in die Ruine gelangen soll.

Lutz Rosman
Wiesbaden

Red.:
Wer weiß Rat?

Freud und Leid

Ich hätte ein paar Fragen zu Kings Quest I. Wenn man über die Brücke gekommen ist, findet man einen alten Gnom. Dieser fragt, ob man denn seinen Namen wüßte. Nun hat man drei Versuche, die Frage des Gnoms zu beantworten. Wißt Ihr, wie der Typ heißt?

Patrick Breuning
Villingen

Red.:
Tatsächlich brauchen Sie den Namen des Kerls eigentlich gar nicht zu wissen. Wenn Sie dreimal versucht haben, den Namen zu raten, bekommen Sie, sozusagen als Belohnung für Ihre Mühen, einen goldenen Schlüssel. Viel mehr scheint unseres Wissens nicht mit dem Kerl los zu sein.

Lichtkrieger

Werte Redaktion,
ich mag am liebsten Ballerspiele. Darum habe ich mir 'Soldier of Light' gekauft und spiele es sehr gerne. Nach dem Level, in dem ich über den Boden laufe und die ankommenden Gegner vernichten muß, kommt ein Raumschiff und trägt mich in den Weltraum. Dort jagen mich jede Menge Raumschiffe, die ich bisher nicht geschafft habe. Gibt es einen versteckten Cheat-Mode oder eine, probaten Poke für unendliche Leben? Ihr würdet mir sehr helfen.

Elmar Drill
Unna

Red.:
Extrapokes oder Cheatmodes für dieses Spiel kennen wir leider nicht. Der beste Tip, den wir hier geben können, ist üben, üben, üben.

Quest Quest

Sehr geehrte Redaktion!
Ich benötige Ihre Hilfe. Ich komme bei Space Quest II und Police Quest nicht weiter. Wie überwinde ich die Türe auf Vorhauls Asteroid, ohne in die Füssigkeit zu stürzen?

Wie schaffe ich es, bei Police Quest den Dealer im Park festzunehmen, ohne dabei erschossen zu werden?

Günter Adam
Muggensturm

Red.:
Um nicht in das Säurebad auf Vorhauls Asteroiden zu stürzen, brauchen Sie einen 'Plunger', das heißt einen Sauger, mit dem man verstopfte Waschbecken reinigt. Das Ding finden Sie fast zu Anfang des Spiels.

Den Dealer selbst sollten Sie nicht festnehmen, weil dies Ihre Kollegin Laura schon besorgt. Sie sollten sich an den Kunden halten.

Zauberkronen

Liebe Redaktion!
Auf meinem PC spiele ich oft und gerne Rollenspiele. Nun habe ich mir Wizards Crown besorgt. Leider steige ich nicht so ganz durch das Spiel durch, und nach siegreichem Kampf findet meine Party nichts, was zu Geld gemacht werden könnte. Mache ich etwas falsch oder liegt es tatsächlich am Spiel?

Lutz Vielkind
Tönning

Red.:
Nachdem Sie die Gegner besiegt haben, können Sie mit dem Menüpunkt 'View Items' Ihre Beute begutachten. Die Dinge, welche Sie dann mitnehmen, können Sie auf dem Marktplatz der Stadt in klingende Münze verwandeln.

Hexenkessel

An die JOYSTICK-Redaktion. Können Sie mir bei dem Spiel 'The Black Cauldron' helfen? Wie und wo bekomme ich den Magischen Spiegel?

Red.:
Noch ein verzweifelter Sierra-Fan, der nicht mehr weiterweiß. Hilfreiche Leser werden gesucht!

Des Barden Lied

Hallo JOYSTICKs,
ich schaffe es bei Bards Tale III nicht, aus der Dimension Tenebrosia heraus und in die Dimension Tarmitia hineinzugelangen. Und zwar müßte ich mich eigentlich mit Sceandu prügeln, nur, ich finde den Burschen nicht!

Karina Schuff
Braunschweig

Red.:
Wer weiß, wo sich der Finsterling versteckt hält?

Hallo Leute von der JOYSTICK-Redaktion!

Ich habe ein Problem bei dem Sega-Spiel 'Fantasy Star'. Stimmt es, daß ich Miau auf Motavia finde? Wie bekomme ich den Roadpaß und warum kann ich in der Höhle unterhalb von Prolit nichts sehen?

Ich hoffe, Ihr könnt mir helfen!

U. Reibold, Pforzheim

Red.:
Zu Ihren Fragen folgendes: Miau können Sie auf Motavia von einem Händler bekommen, wenn Sie den Laconian Pot oder aber einen Billion Mst. gesammelt haben. Um den Roadpaß zu bekommen, sollten Sie dreimal in den Secondhandshop gehen, bis der Händler Ihnen völlig entnervt den Roadpaß anbietet. (So gehen wir öfters vor, um unsere Testmuster zu bekommen.) Für die Höhle können wir Ihnen folgenden Tip geben: Mit Licht sieht man immer mehr als ohne.

Viel Spaß nun beim Spielen!

(hs)

Short Tips, kurz und knackig

Mittlerweile kann bei unseren Short Tips ja kaum noch die Rede von Mini-Tips sein. Mitunter schleicht sich hier auch einmal eine Komplettlösung ein. Diesen Monat haben wir als besonderen Leckerbissen einige Hints und Karten zu Wasteland zusammengetragen. Daneben finden Sie natürlich, wie gewohnt, viele, viele Tips und Tricks.

WASTELAND

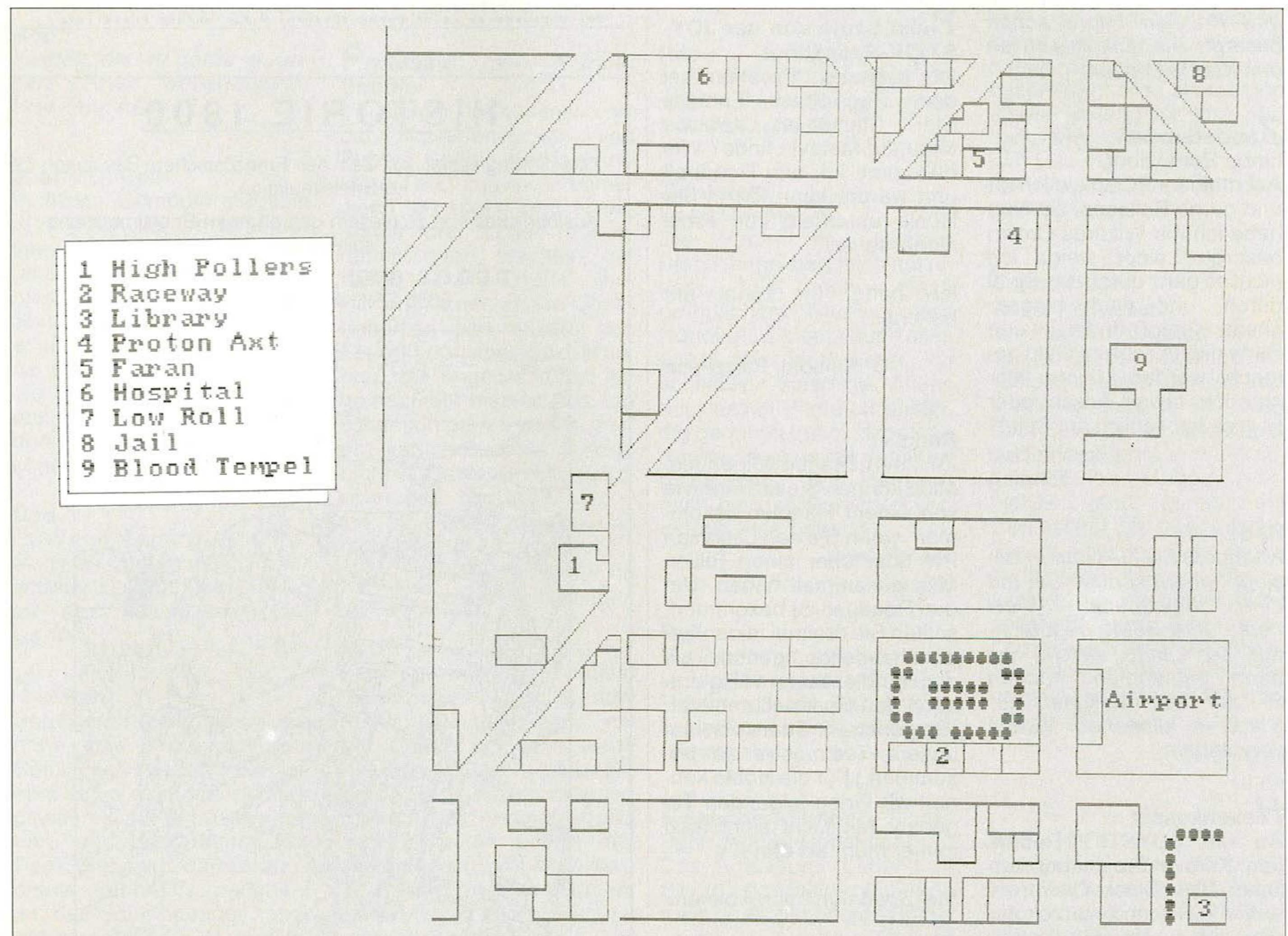
Ranger haben's schon schwer, wenn sie in der unendlich weiten Wüste umherirren, kleinere Aufträge annehmen, immer auf der Suche nach dem übergeordneten Ziel.

Da man am Anfang noch ziemlich schwach auf der Brust und nur spärlich mit Ausrüstungsgegenständen bestückt ist, ist es sinnvoll, einen Weg einzuschlagen, der zwar nicht ganz im Sinne des Erfinders liegt, aber trotzdem von großem Vorteil sein kann. Genaueres lesen Sie ab der Zwischenüberschrift: Das Erschaffen einer Party.

Vom Ranger Center aus wendet man sich gen Highpool. Dort findet man in dem Schuppen mit der kaputten Wasserpumpe einige Gegenstände, die man, ebenso wie die überschüssigen Ausrüstungstücke, in dem Laden gewinnbringend verscherbeln kann.

Sollten Sie 500 Dollar beisammen haben, können Sie sich nun auf den Weg zu dem Nomadendorf machen. Dort angekommen, werden Sie von dem Breakman begrüßt und angewiesen, ihm in seine Kabine zu folgen. Auf seine Frage antworten Sie mit YES. Anschließend nimmt man die Visa-Karte in Empfang und kauft im Trading Car einen Motor. Mit dieser neuen Errungenschaft kehren Sie nach Highpool zurück. Man geht sofort zu dem Schuppen mit der kaputten Wasserpumpe und repariert sie mit dem Befehl USE ENGINE. Obwohl es nicht nötig gewesen wäre, kommen nun die Bewohner von Highpool und drängen einem eine Belohnung auf, die man ruhigen Gewissens annehmen kann.

Wenn Sie schon mal in Highpool sind, können Sie gleich den Kleinen links unten nach Informationen befragen. Wenn man ihn nach der Höhle fragt, verrät er den Eingang dazu. Mit USE ROPE kann man sie betreten. Die Steine überwindet man mit dem Skill. An dem angreifenden Hund sollten Sie einfach vorbeigehen, und den kleinen Jungen in der Ecke können Sie mit HIRE in die eigene Party aufnehmen.



Karte zu Wasteland

Da man es sich von nun an aussuchen kann, welchen Auftrag man ausführen will, folgen die verschiedenen Aufträge von jetzt ab in der von uns durchspielten Reihenfolge, Sie können jedoch auch eine andere Reihenfolge wählen.

1. Auftrag:
Das Agricultural Center

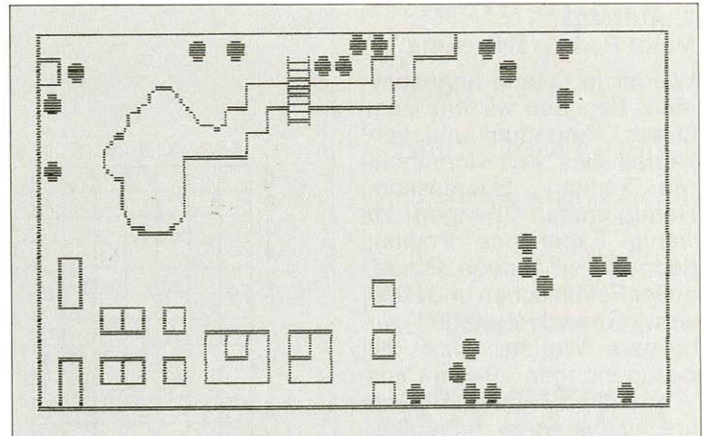
Als verantwortungsbewußter Ranger bieten wir den verängstigten Farmern natürlich unsere Hilfe an. Von dem alten Mann bekommen wir den Auftrag, den Bunny Master zu liquidieren. Sein Standort ist aus der Karte ersichtlich. Nach dem hoffentlich erfolgreichen Kampf kehren wir zu dem alten Mann zurück und durchforsten seinen Keller nach brauchbaren Gegenständen.

Hier kann man die herumliegenden Früchte einsammeln und an der Stelle, an der wir den Farmern Hilfe angeboten haben, verkaufen.

2. Auftrag:
Die Visa Card

In der Kneipe finden wir Headcrusher, der unten links neben den Toiletten sitzt. Ihm überreichen wir die Visa Card, die wir von dem Breakman erhalten haben.

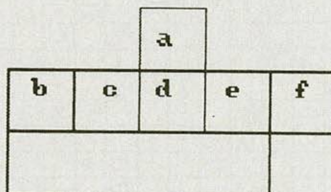
Mit dem Codewort, das wir von ihm bekommen, pilgert unsere Party zu dem Zelt der Atchinsons im Nomadendorf links.

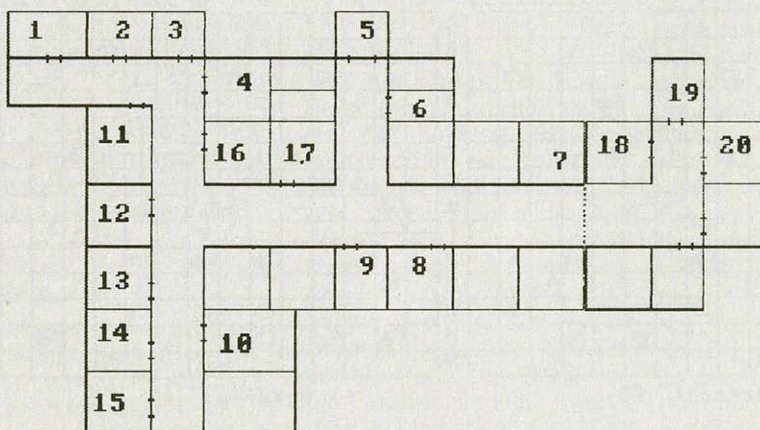


Karte zu Wasteland

3. Auftrag:
Im Mine Shaft

Im Mine Shaft gibt es keinen eigentlichen Auftrag, doch lohnt es sich, ihm einen Besuch abzustatten und die Toten mit dem Skill PERCEPTION nach lohnenswerten Objekten zu untersuchen.





01 Chatsubo Bar
02 Body Shop
03 Micro Soft
04 Massage
05 House of Pong
06 Asano Computing
07 Security
08 Matrix Restaurant
09 Crazy Edo
10 Julius Deane
11 Donut World
12 Cheap Hotel
13 Gentlemen Loser
14 Maas Biolabs
15 Space Port
16 Shns Pawn Shop
17 Metro Holographix
18 Fuji
19 Hitachi Biochemie

Karte zu Neuromancer

4. Auftrag: Major Pedros Befreiung

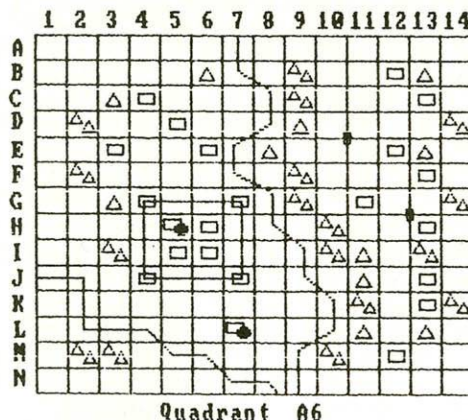
Wieder in Quartz angekommen, begeben wir uns zum Quartz Emporium und verkaufen alles, was wir entbehren können: Gasmasken, Handgranaten (bringen zu wenig Experience Points), doppelt vorhandene Dinge, außer Feldflaschen und Messern. Danach erstehen wir bessere Waffen. (Uzis mit dazugehörigen 9-mm-Clips – die alten kann man auch noch verwenden). So ausgerüstet, kann die Bar furchtlos betreten werden. Gibt man dem alten Riddler, der links oben sitzt, einen Drink aus, so stellt er zwei Rätsel.
Die Lösungen lauten:

1. "R"
2. "Urabutln"

Ellen finden wir, indem wir uns an die Theke setzen, ein Stück unterhalb des Barkeepers. Ihr gibt man als Antwort die Lösung des zweiten Rätsels, nimmt den Schlüssel auf und macht sich auf den Weg in das Hotel. Mit dem Schlüssel können wir die Tür zu Raum 18 öffnen, wo wir von Ellens Tochter den Auftrag zur Befreiung des Majors, ein paar nützliche Utensilien und das Passwort für das Courthouse bekommen. An den Türstehern im Courthouse kommt man mit Hilfe dieses Passwortes vorbei. In bester Rambomanier kämpfen wir uns von hier den Weg zum dritten Stock frei. In der Zelle rechts oben, die aufgesprengt werden muß, befindet sich Major Pedros. Freundlich, wie die Rangers nun einmal sind, nehmen Sie ihn in die Party auf und verlassen das Gebäude nicht, ohne sich davon überzeugt zu haben, nichts von Wert übersehen zu haben.

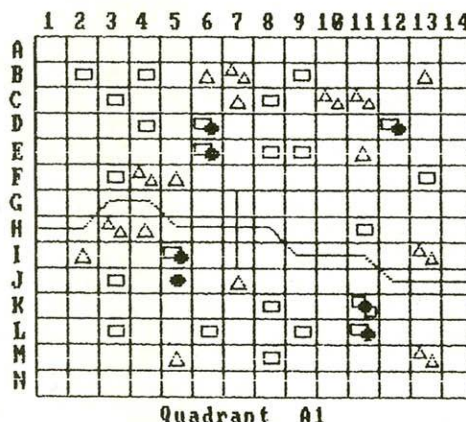
5. Auftrag: Die Befreiung von Ace

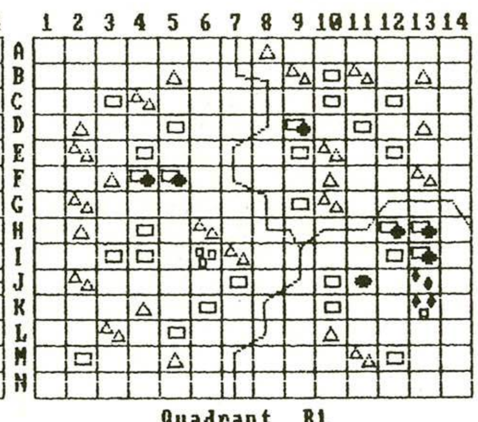
An Position sieben befindet sich der Eingang zu Ugly's Vault. Die Glaswand wird mit einem Crowbar durchbrochen. Wenn man sämtliche Angreifer erfolgreich abgewehrt hat, knackt man den Safe im unteren Raum mit dem Safecrackskill. Im Ne-

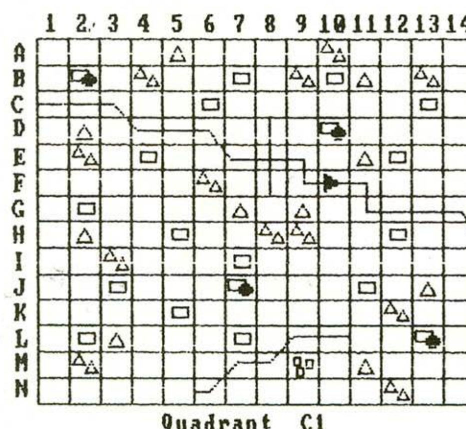


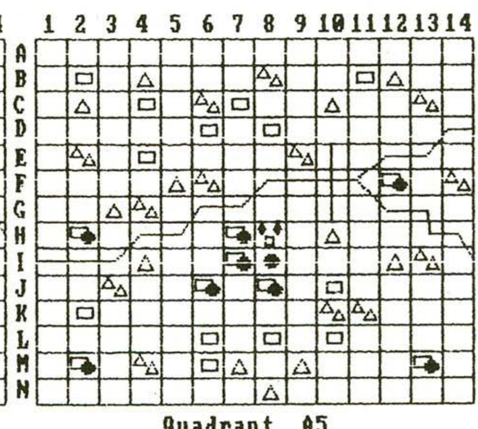
Einige übersetzungen

- I	- 8	- U	- N
- R	- G	- B	- D
- Ø	- P	- T	- M
- 9	- 7	- 2	- V
- H	- O	- A	- 4
- Q	- 6	- J	- C
- Z	- E	- S	- L

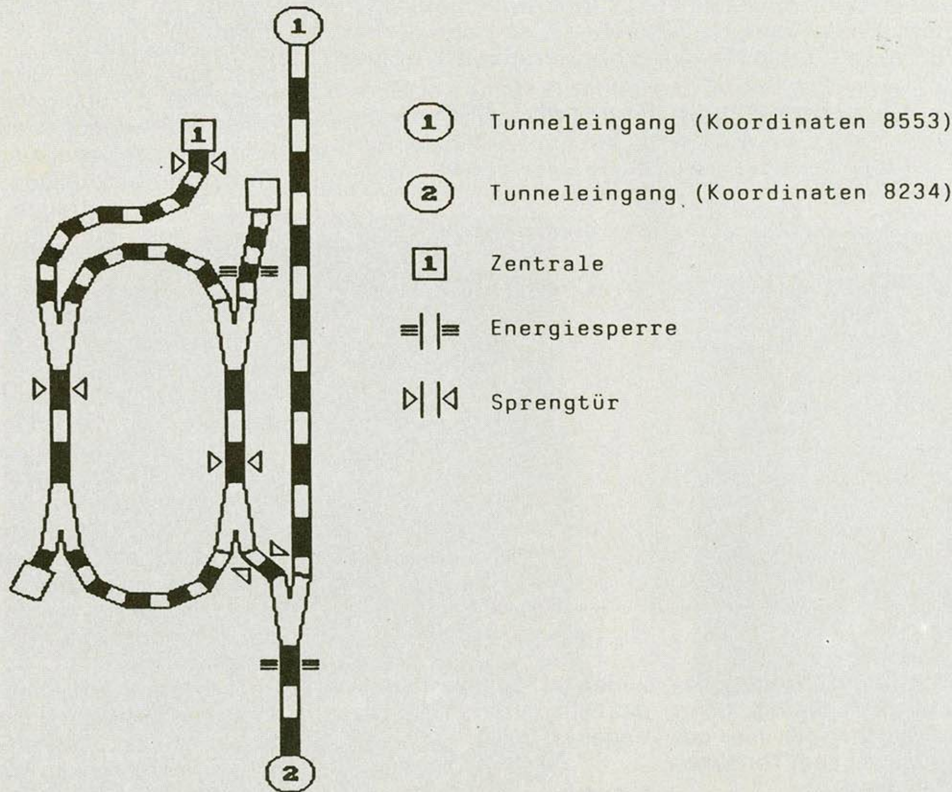








Karte zu Echelon



Karte zu Starglider II

benraum sollte man das Angebot Uglys, sofern sich kein Bombdisarm-Fachmann in der Party befindet, annehmen. Es lohnt sich, die Tür zu der kleinen Vorratskammer aufzubrechen, denn dort wird man von allerhand Reichtümern erwartet. Im Raum mit der Bar befindet sich hinter der Theke der Einstieg in den Kerker, in dem Ace festgehalten wird.

6. Auftrag: Las Vegas

Mit Hilfe von Ace macht man den Jeep oberhalb Quartz wieder flott und fährt mit diesem nach Needles. Dort fällt dann der Motor aus, doch lohnt es sich nicht, einen neuen im Nomadendorf zu kaufen, denn wenn man weiter nach Vegas fährt, wird einem das Auto unter dem Hintern weggestohlen. Also geht man zu Fuß nach Vegas und bestellt an der Theke in dem Casino für Highrollers ein Bier. Dabei wird man in ein Hinterzimmer geführt und erhält den Rat, Faran Brygo aufzusuchen.

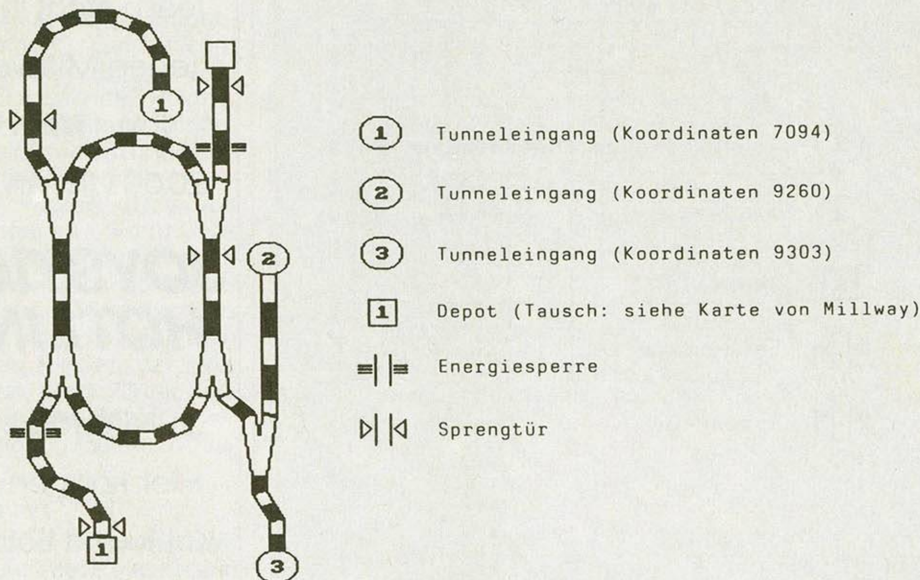
Von ihm kommt der Tip, im Bloodtemple um Hilfe zu bitten. Auf die Frage, ob man ein Geschenk hat, antworten Sie natürlich mit "Ja" und geben "Bloodstaff" als Geschenk ein. Die gesuchte Dame residiert in dem Raum über dem Kernreaktor. Erzählen Sie ihr, daß Faran Brygo Sie geschickt hat. Bevor die Party den Bloodtemple wieder verläßt, nimmt man noch schnell Dr. Mike Scott mit, der im Zimmer vor der Ambulance wartet.

Im Vegas Jail harrt ein gefesselter Mann seiner Befreiung. Dort liegt ein sehr interessantes Buch.

7. Auftrag: Needles

Den alten Waffenbunker räumen unsere Jungs als erstes auf. Danach holen wir uns noch ein paar Handgranaten in Downtown und treten dann dem Ghoul in der Waste Pit entgegen. Wenn der Ghoul nach allen Angriffen noch lebt und die Handgranaten ausgegangen sind, versuchen wir, ihn zu umgehen und den nächsten Raum zu betreten. Sollte es jetzt einige Schwerverwundete in der Truppe geben, müssen diese erst versorgt werden, bevor die Schätze aufgenommen werden, die vor uns erstrahlen.

Mit den 1998 Nato Assault Rifles tötet man den Ghoul endgültig. Nachdem wir uns mit genügend Munition eingedeckt haben, stürmen wir den Bloodtemple. Die zwei



Karte zu Starglider II

Wachen dürften kein Problem sein. Wir schlagen uns zu dem Raum vor dem Schachbrett durch und werfen beim Vorbeigehen einen Blick auf die Stühle in dem Raum mit den vielen Leuten. Dort steht der Launchcode, der später noch sehr wichtig werden wird. Dann kämpfen wir uns vor, bis wir vor einem Kasten stehen. Dieser wird dadurch aktiviert, daß wir uns auf ihn stellen. Auf die Frage, ob Sie gerne spielen würden, antworten Sie der Maschine ein frohgemutes "YES". Beim Laufen auf dem Feld ist folgender Weg zu empfehlen: eins nach oben, vier nach links, eins nach oben, fünf nach rechts, eins zurück, eins nach rechts, vier nach oben, zwei nach links, eins zurück, vier nach links, drei nach oben, drei nach rechts. Das sind insgesamt 30. 30 ist auch die Antwort auf die Frage des Roboters. Der widerliche Schlamm in dem Wasser wird dezent ignoriert, und wir schwimmen dem anderen Ufer entgegen. Die Heckenschützen räumen wir aus dem Weg und stehen nun vor einem verschlossenen Tor. Dies ist für unsere Party natürlich kein Hindernis, denn etwas Dynamit hilft hier genauso wie der zum Tor gehörige Schlüssel.

Doch Vorsicht! Gleich dahinter befinden sich versteckte Sensorplatten. Wenn der Computer dies nicht automatisch meldet, muß die Reihenfolge geändert und ein Ranger mit hohem Perzeptionswert an die Spitze gestellt werden. Beim Berühren der Platten wird ein Laserroboter aktiviert, der ziemlich schwer zu besiegen ist. Die Wachen und Hunde stören uns auch nicht weiter und schon stehen wir wieder vor verschlossener Tür. Dieses Hindernis beseitigen wir ebenfalls mit einer Stange Dynamit und metzeln die restlichen Wachen nieder. Als krönenden Abschluß haben wir den Bishop vor uns. Ihm den gesuchten Bloodstaff abzunehmen und wieder in den Bloodtemple nach Vegas zurückzukehren, ist ziemlich leicht. Sie müssen nur zum Ufer schwimmen, die Treppe ersteigen und dem Mann den Launchcode mitteilen, der auf dem Stuhl im Versammlungsraum zu finden ist. Schon öffnet sich das Gitter, und der Weg nach Vegas ist frei.

8.Auftrag Bloodstaff

Wieder in Vegas, begeben wir uns zum Tempel und statten Charmaine einen zweiten Besuch ab. Ihr geben wir sodann den Bloodstaff – doch Achtung! – Sie nimmt nur den wahren Bloodstaff an, deshalb sollten alle anderen Bloodstaffs vorsichtshalber discarded werden. Durch Umlegen eines geheimen Hebels öffnet sie eine versteckte Tür. Durch den freigewordenen Gang kommen wir nun in das Abwasserkanalsystem von Vegas, das wir in der nächsten Ausgabe von JOYSTICK erforschen wollen.

Das Erschaffen einer Party

Zunächst einmal sollten Sie die momentan vorhandenen Mitglieder aus dem Party Rooster löschen und sogleich damit beginnen, einen neuen Ranger zu erschaffen. Achten Sie aber darauf, daß der Bursche mindestens 'Skill 16' hat. Besonderen Wert sollten Sie auf folgende Fähigkeiten legen: Brawling, Knife Fight, Pugilism, Swim und Medic. Bilden Sie Spezialisten für die diversen Fachgebiete wie Picklock, Knife Throw oder Demolition aus.
Besonders wichtig für einen möglichst unproblematischen Spielverlauf ist es, die Ranger in der Benutzung der Waffen gut auszubilden, also dafür Sorge zu tragen, daß die Jungs gut kämpfen können.
Nehmen Sie ruhig ein paar schwächere Charaktere in die Party auf. Allerdings sollten Sie die Mickerlinge nicht lange mit sich herumschleppen, sondern die Burschen um ihre Habseligkeiten erleichtern und dann aus der Party hinausexpedieren.
Überzählige Ausrüstungsgegenstände sollten gesammelt werden und dann in dem Geschäft in 'Highpool' zu klingender Münze gemacht werden.
Ganz besonders sollten Sie darauf achten, Partymitglieder beiderlei Geschlechts mit sich zu führen, da Sie andernfalls jeweils nur die Toiletten betreten können, die für das Geschlecht Ihrer Party bestimmt ist.

Wasteland-Mogelmode

Fertigen Sie von den Diskettenseiten zwei, drei und vier ein zweites Backup an und kennzeichnen Sie diese unmißverständlich, am besten mit einem großen X. Wenn Sie nun eine Stadt betreten, z.B. Quartz, legen Sie nicht die eigentlichen Disketten ein, sondern die X-Backups. Nun lassen Sie Ihre Party dort aufräumen, so daß alle Gegner tot sind und deren Habseligkeiten herumliegen. Nun funken Sie das Ranger Center an, wenn die von dort gegebenen Anweisungen ausgeführt wurden. Natürlich sollten Sie darauf achten, daß während des Scharmützels keines Ihrer Partymitglieder ernsthaften Schaden nimmt. Wenn der Computer nun nach der Spieldiskette fragt, legen Sie wieder die markierte Disk ein. Sammeln Sie alle Ge-

Fortsetzung S. 58

Mars Saga Dossier

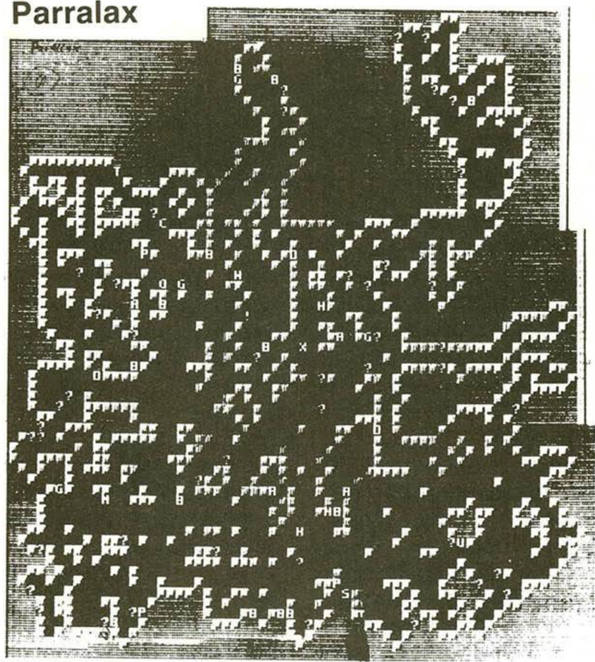
Zur Kenntnisnahme aller gestreßter Mars-Saga-Spieler!

In letzter Minute ereichten uns wichtige Karten, die das Überleben in den Mars-Stationen sehr erleichtern. Die geheimen Pläne konnten nur unter größten Schwierigkeiten von einem versteckten Sender aus übermittelt werden. Durch spezielle Techniken, die den Standort der Sendeanlage bei der Nachrichtenübermittlung nicht verraten, wurde die Sendung mehrfach gestört. Dadurch wurde die Qualität der 'Printouts' in Mitleidenschaft gezogen.

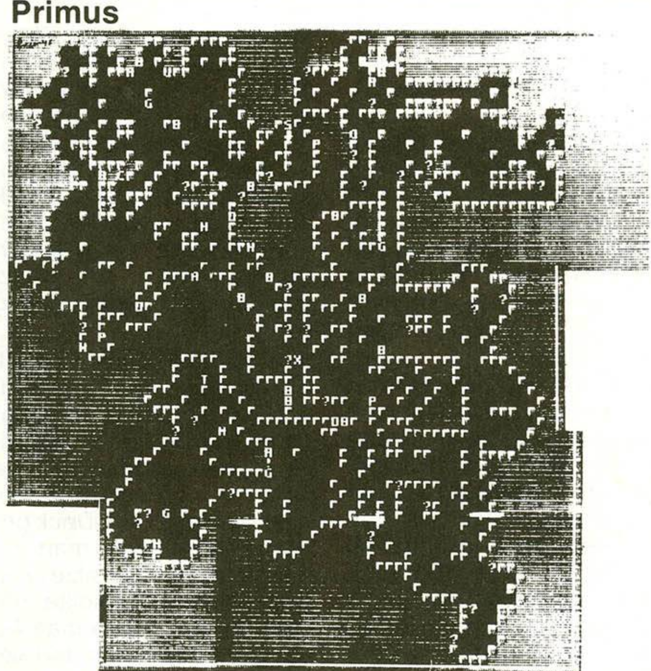
Trotzdem ist anhand dieser Karten eine genaue Orientierung in den Zonen Parralax, Primus, Primus Mine und Progeny möglich. Diese Informationen sind vertraulich und basieren auf Erkenntnissen unserer Mitarbeiter Jürgen Seibel und Robert Marz, die mit ihrem C-64 die Karten entlockten.

(hs)

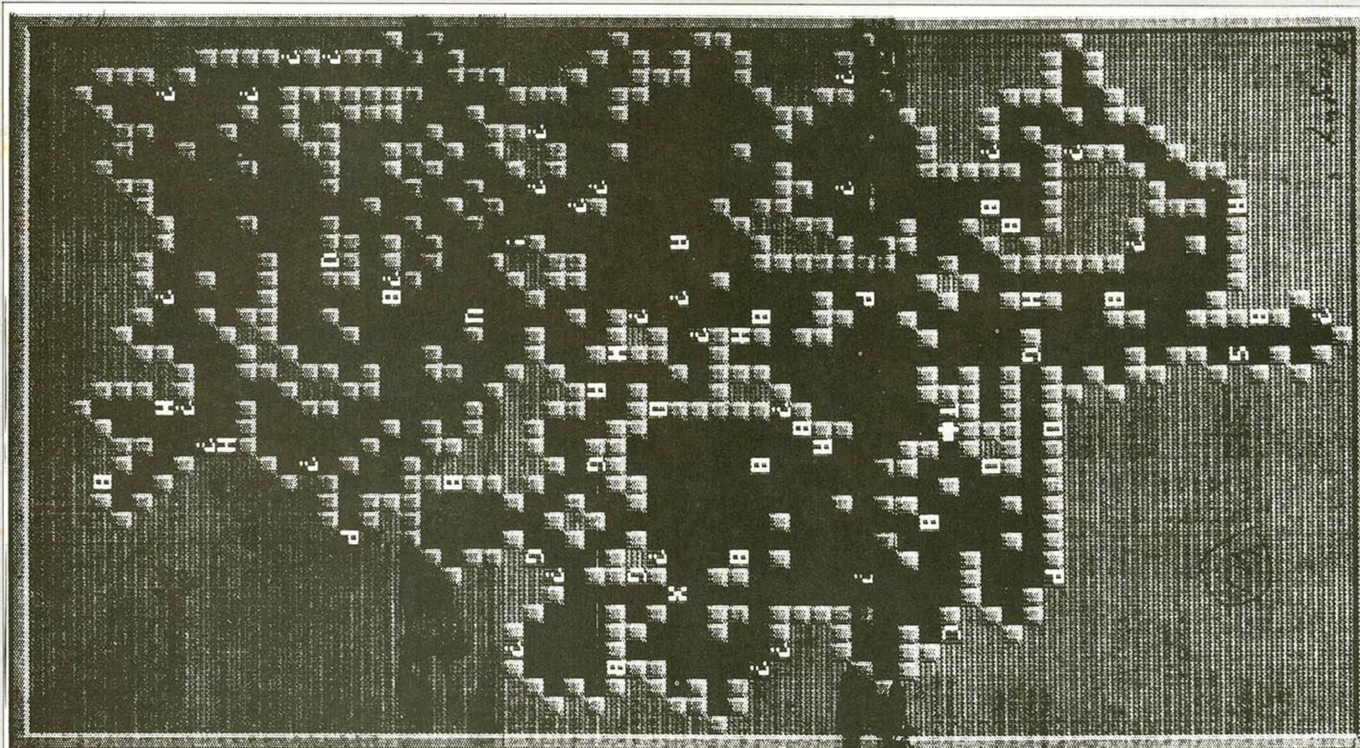
Parralax



Primus



Progeny



genstände von Wert ein. Rufen Sie noch einmal das Ranger Center an. Nach diesem Funkspruch ersetzen Sie die Mogeldisk durch die eigentliche Spieldiskette, und Sie haben nach dem nächsten Sichern alle gefundenen Extras auf der Spieldiskette.

(Marco Wittich)

Neuromancer

Wie kommt man zu Comlink 6.0, dem Schlüssel zum Cyberspace?

Am Anfang steht der Spieler ziemlich einsam da, zumal man nicht einmal ein Deck hat. Außerdem ist der Schock relativ groß, wenn man liest, daß der Barkeeper noch 46 Dollar haben will, man aber nur 6 Dollar auf seinem Creditchip hat.

Die Anleitung besagt, daß das Deck irgendwo liegengelassen wurde. Die Inventarliste zeigt jedoch unter anderem ein Pawnticket an, so daß man zu Recht hoffen kann, daß das Deck in guten Händen ist. Dies wird auch vom Barkeeper bestätigt. Man regelt also die Kleinigkeit, indem man das PAX beansprucht und sein gesamtes Geld auf den Creditchip lädt (man hat ja schließlich nicht vor zu sterben).

Wenn Sie schon einmal im PAX sind, sollten Sie sich auch das Bulletin und die Night City News anschauen. Aus den Messages erfahren wir, daß ein gewisser Armitage Hilfe benötigt. Also hinterlassen wir ihm eine Nachricht, die nur die eigene BAMA ID enthält. Die BAMA ID erfährt man im Banking Screen.

Schauen wir uns doch einmal unseren Kontostand an. Freudig werden wir feststellen, daß von einem unbekannten Spender zehntausend Dollar überwiesen worden sind. Ein erneuter Blick in das Bulletin Board klärt darüber auf. Nun sollte man in den nächsten paar Stunden nicht in die Nähe des Matrix-Restaurants kommen, da General Armitage verhaftet wird und man damit die Sorge um die Gegenleistung los wird. Nachdem wir diese Summe auf unseren Chip geladen haben, geben wir dem Barkeeper seine 46 Dollar und können ihn weiter ausfragen.

Gleich nach dem Verlassen der Chatsubo Bar wird diese vom Gesundheitsamt geschlossen. Seltsamerweise kommt man nach dem Verlassen des Gerichts auch immer wieder hier heraus. Jetzt können wir uns nach Belieben in der Stadt umschauen. Im Microsofts bekommen wir einen Coptalk Skillchip, den man unbedingt erwerben sollte. Diesen sollte man gleich darauf im Donut World anwenden, denn so kann man von dem dort anwesenden SEA-Agent eine ganze Menge nützlicher Informationen erfahren.

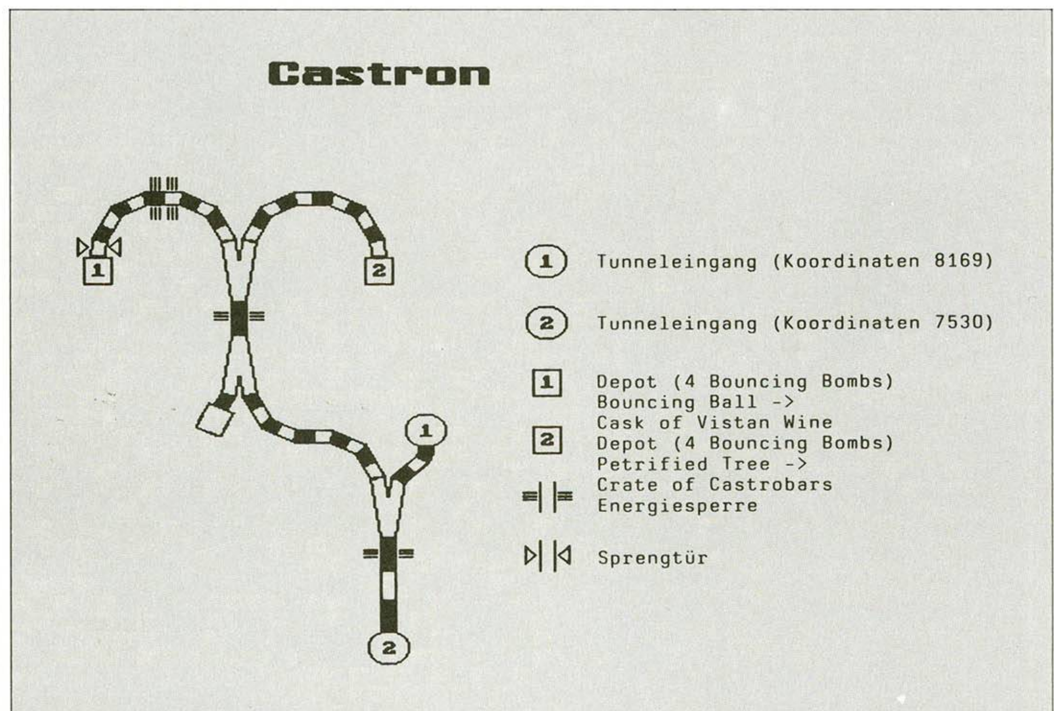
Von dem Massagesalon sollte man sich fernhalten, da ansonst sofort eine Verhaftung die Folge ist. Unterhalb des Massagesalons befindet sich Shinns Pawnshop, von dem man das UXB-Deck gratis erhält, indem man behauptet, man besitze kein Geld. Mit diesem sollte man dann in das Gentleman Loser gehen und sich dort seinen Cryptology Skillchip geben lassen. Nun kann man nach Gutdünken mit seiner UXB herumexperimentieren. Auf jeden Fall sollten Sie die Linkcodes zu den REGULAR FELLOWS und zu WORLD CHESS ausprobieren.

Nun dürften Sie genügend Informationen haben, um im Cheap Hotel die Rechnung auf Hackerart zu begleichen. Nachdem dies getan worden ist, bestellt man sich beim Zimmerservice Kaviar und begleicht seine Rechnung auf dieselbe Art. Holen Sie jetzt den Kaviar ab und bringen ihn zu Crazy Edo. Dieser händigt, erfreut über den Kaviar, sofort die Version Comlink 2.0 aus.

Mit Comlink 2.0 öffnen sich völlig neue Wege. Nun kann man zum Beispiel endlich zu den Panther Moderns vorstoßen. Dies sollte auch ausgeführt werden, da dort die Version Comlink 3.0 ist, die überaus nützliche Informationen enthält.

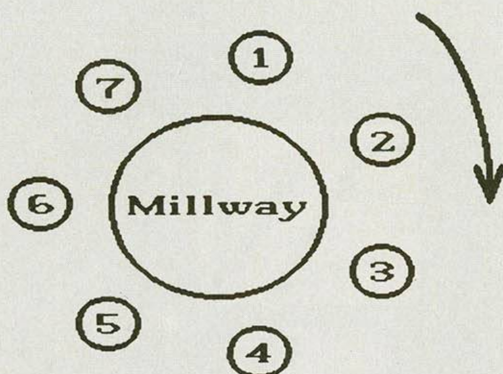
Mit Comlink 3.0 kommen Sie in den Polizeicomputer der SEA hinein. (Link Code: SOFTEN; Password: PERMAFROST). Dort erhält man unter anderem die Version Comlink 4.0 und kann sich den Level seines Coptalkskills auf zwei erhöhen lassen. Mittlerweile sollten Sie sich ein Cyberspace-fähiges Deck besorgt haben, da auf diesem wesentlich mehr Platz für Programme ist. Da wir gerade bei den Programmen sind: Man sollte sie sich natürlich nicht bei Holographix kaufen. Jedes dieser Programme ist bei diversen Datenbanken auch gratis erhältlich!

Die Link-Codes zu japanischen Firmen bekommt man von Asano Computing, oder man hinterläßt bei den Panther Moderns für Modern Bob eine Message, in der man ihn um die Link-Codes bittet. Auch Julius Deane hat Link- und Passwörter, man muß ihn nur nach den Firmennamen fragen. Er gibt sie allerdings häufig verschlüsselt weiter, daher lohnt es sich, seinen Cryptologyskill auf den Maximalwert zu bringen und diesen Zustand dann auf Diskette abzuspeichern, damit man, immer wenn man ein codiertes Password erhält, diesen Spielstand laden und das Wort entschlüsseln kann. Sie können bei verschiedenen japanischen Firmen Comlink 5.0 erhalten. Mit Version 5.0 kann man mit Hilfe des Link-Codes YAKUZA und dem Passwort YAK



Karte zu Starglider II

Umgebung von Millway



1. Moon Broadway ("Prof. Halsen Taymar is out in his EMMA 2")
2. Moon Apex (Pyramid -> Mineral Rock)
3. Moon Esprit (Icarus Pilot Couch -> Case of Nuclear Fuel)
4. Moon Questa (Egron Mechanical Whale -> Flat Diamond)
5. Moon Westmere (Asteroid -> Egron Mini Rocket)
6. Moon Synapse (Egron Duck -> Cluster of Nodules)
7. Moon Wackfunk ("We offer Ship Repairs!")

In jedem Depot findet man außerdem 4 Raketen !

Karte zu Starglider II

in eine japanische Transportfirma einbrechen und erhält endlich Comlink 6.0.

Da man im allgemeinen ohne die vielen Skills und ohne Geld wenig in Shiba City anfangen kann, sollten Sie verschiedene Sachen ausprobieren. So zum Beispiel kann man sich bei Julius Deane verschiedene Chips kaufen.

Im Gentleman Loser erhält man, wenn man nach einem PASS fragt, den Guest Pass für die Matrix Bar, in der neben einigen Passwords auch andere nützliche Dinge zu erfahren sind. Dort kann man auch sehr billig verschiedene Skills erhöhen lassen. Im House of Pong erhält man einen Auftrag, wenn man sich unterwürfig verhält. Man soll für die Mönche einen Joystick besorgen, damit diese wieder ihr einzig wahres Spiel spielen können. Dieser Joystick ist bei Holographix erhältlich, indem man ihn einfach danach fragt.

Bringt man nun diesen Joystick zu den Mönchen, so erhält man dafür einen Zenskillchip. Das Comlink 6.0 kann man für die Summe von siebentausendfünfhundert Dollar an eine japanische Firma verkaufen. Ihre Hardware sollten Sie im übrigen nur bei Asano kaufen, da sie genauso billig wie bei Edo ist, einschließlich der Cyberspace-Decks, wenn Sie Asano erzählen, daß Crazy Edo gesagt hat, er sei ein Schwein. Anschließend muß man nur noch versichern, man sei Edos größter Feind, und schon können Sie sehr billig einkaufen gehen.

Wenn Sie diese Tips beachten, können Sie sehr bald die schöne Grafik des Cyberspace sehen. Dort sollten Sie häufig absaven, da AIs vorläufig noch in den meisten Fällen tödlich sind. Wenn an eine Database angedockt wird, gleich die S-Taste gedrückt halten, damit man seinen (hoffentlich vorhandenen) ICE-Breaking-Skill anwenden kann. Danach sofort die Inventory-Taste drücken, damit man sooft wie möglich schießen kann. Beim Schießen sollten Sie möglichst viel Abwechslung ins Spiel bringen, da das ICE auf dasselbe Programm immer schlechter reagiert.

(Robert Marz/ Jürgen Seibel)

Manhunter: New York

Die Kerzen in der Kirche sollten in der Konstellation brennen, die die Tätowierung auf dem Arm des Toten in Abduls Keller zeigt. Um in besagten Keller zu gelangen, nimmt man folgende Anstecker aus Abduls Angebot: erstens das Kreuz, zweitens ein Ding, das wie ein auf der Seite liegender und sehr zerrupfter Kehrbesen aussieht und drittens den fünfzackigen Stern. Bitte in dieser Reihenfolge nehmen, sonst handelt man etwas kopflos!

Die nun folgenden Bilderrätsel haben es in sich:
1. Winterlandschaft: In den Schatten der Bäume sind die Zahlen 4 und 1 versteckt.
2. Das zweite Bild stellt das amerikanische Erntedankfest dar (Halloween). Dies findet am 31. Oktober statt. Da in Amerika das Datum aber in umgekehrter Reihenfolge geschrieben wird, also mit dem Monat zuerst, heißt die Lösung 1,0,3,1.
3. Man muß nicht gut in Mathe sein, um mit diesem Zahlenbild zurechtzukommen : die Zahl vor 3 heißt 2, 3 plus 3 ergibt 6, die Zahl nach 3 ist 4, also heißt die Lösung 2,6,4.
4. Das Vasenbild ist eine Gemeinheit: Nicht auf die Blätter kommt es an, sondern darauf, wie viele Spitzen die abgestorbenen Äste haben. Von links nach rechts sind das 4,2,5.
Das Videospiel in der Kneipe kann man erst spielen, wenn man die Messer so zwischen die Finger des Mannes wirft, daß er nicht verletzt wird. Die seltsamen Bewegungen, die er beim Abschied macht, sollte man sich gut merken und auf einem stillen Örtchen mal überdenken.
Von dem Videospiel kann man allerdings noch mehr lernen. Es entspricht in seinem Aufbau genau dem Kanalisationsnetz, wobei sich die Bälle an den gleichen Stellen befinden wie die Keycards. Außerdem erhält man, wenn man auf direktem Wege zum Ausgang geht, einen Tip, in welcher Reihenfolge die Puppen in der Jahrmarktbude zu treffen sind, um von dem freundlichen Herrn dort nicht nur einen herzigen Plüsch-Orb, sondern auch etwas Nützliches zu bekommen.

(Antje Hink)

Echelon

Die enorme Größe der Patrol Zone 105 bedarf einer genauen Kartografierung, wenn man wirklich alle "artifacts" finden und den Mechanismus zur Enttarnung der Piratenstation enträtseln will. Neun der 36 Planquadrante sind bereits auf der (dem Programm beigelegten) Karte eingezeichnet. Im folgenden finden sich fünf weitere.

Die Legende entspricht der Originalkarte, wobei Straßen und Flüsse nicht unterschieden sind.

Des weiteren sind erste Übersetzungen von Buchstaben und Zahlen des zu dechiffrierenden Codes aufgelistet.

Doch zuerst noch einige Hinweise auf interessante Strukturen in den folgenden Quadranten, die wichtig sind oder einfach gut aussehen:

A1 – E/8
A5 – D/8 A5 – LM/6
A6 – D/5 A6 – K/13
A6 – L/7
B1 – C/6 B1 – I/12
B1 – JK/10 B1 – K3
C1 – IJ/7 C1 – B/10
C1 – H/5

(Joachim Freiburg)

Planet		Bewaffnung	Sammelobjekte
Dante	1.Planet of System (Vulkan)	Minen	Pulsing Pyramid Cluster of Nodules
Vista	2.Planet of System (Energieleitung)	viele Minen	Bouncing Ball Pyramid Cask of Vistan Wine Egron Mini Rocket Flat Diamond
Apogee	3.Planet of System (Energieleitung)	Laser Cannon Minen	Pyramid
Enos	1.Moon of Apogee	Laser Cannon	Pyramid Petrified Tree
Castron	2.Moon of Apogee (Energieleitung)	Laser Cannon	Pyramid
Millway	4.Planet of System (Nicht zugänglich)		
Moons of Millway		Laser Cannon	-
Aldos	5.Planet of System	Laser Cannon	Egron Mini Rocket Case of Nuclear Fuel
Q-Beta	Lone Moon of Aldos	-	Pyramid Lump of Mineral Rock

Starglider II

Starglider II

Zuerst sollte man zu der Zentrale auf Apogee fliegen, um dort den Auftrag zu erteilen, eine "Neutron Bomb" zu bauen. Anschließend besorgt man sich alle "Rohstoffe", die dazu benötigt werden. Diese kann man entweder durch Handel mit anderen Depots erhalten oder auf einigen Planeten bzw. Monden direkt einsammeln (siehe Tabelle). Ist die Kapazität des Laderaumes erschöpft (drei Gegenstände), fliegt man nach Apogee zurück und liefert die Ladung in der Zentrale ab.

Im Laufe des Spieles erhält der Spieler Meldungen über fertiggestellte "Projector Bases". Spätestens sobald alle sieben (jeweils eine auf jedem Mond von Millway) errichtet sind, sollte man diese mit Hilfe von "Bouncing Bombs", die man auf Castron findet, zerstören. Ansonsten wird die "Egron Space Station" zu früh fertiggestellt und der Heimatplanet vernichtet.

Nachdem Sie alle Gegenstände und auch den Professor in die Zentrale gebracht haben, beginnt dort der Bau der Neutronenbombe. Bis zu ihrer Fertigstellung sollten Sie die "Sentinels", die die "Egron Space Station" bewachen, mit Hilfe von Raketen zerstören. Dazu werden mindestens acht "Homing Missiles" benötigt. Ist dies geschehen, fliegt man nach Apogee zurück und holt sich die inzwischen fertiggestelte Neutronenbombe ab. Mit dieser können Sie schließlich die "Egron Space Station" zerstören und die Gefahr dadurch vorerst bannen.

Allgemeine Tips

– Zum Auftanken eignet sich besonders gut das Asteroidenfeld, das sich zwischen Apogee und Millway befindet.

– Zur Orientierung im Weltraum empfiehlt sich die "Computer Visual Analysis". Durch sie erfährt man den Namen des eingepeilten Planeten.

– Die "Emma 2" ist ein kleiner Bodengleiter.

– Die "Mechanical Whales" trifft man im tiefen Weltraum an.

– Abgeschossene Piratenschiffe hinterlassen meist folgende Objekte:
Crate of Castrobars, Cask of Vistan Wine, Lump of Mineral Rock.

– Die "Egron Space Station" befindet sich in der Nähe von Aldos.

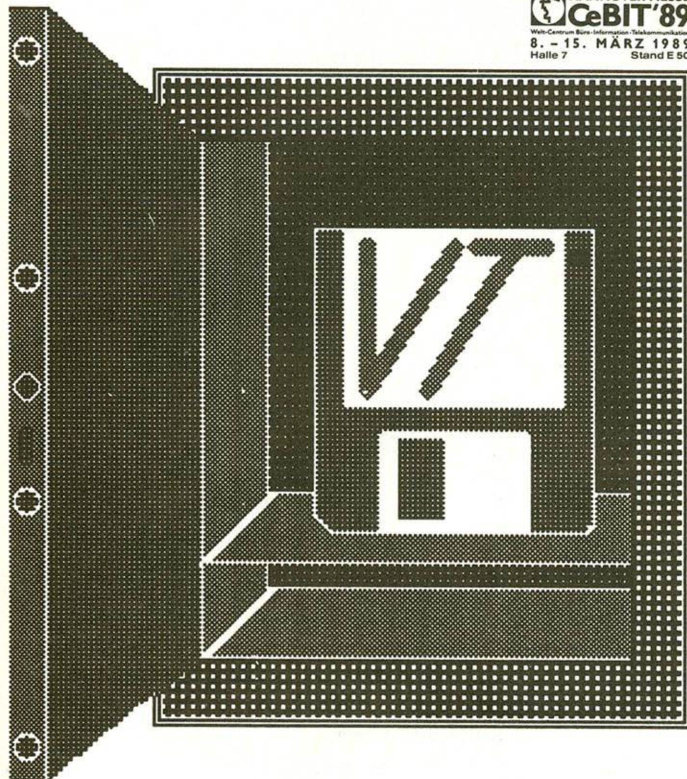
(br)

ViroTrack

Der Disk-Retter

AMIGA-Fans können aufatmen!

Wir stellen aus...
HANNOVER MESSE
CeBIT '89
8. - 15. MÄRZ 1989
Halle 7 Stand E 50



ViroTrack geht auf "Nummer Sicher" und hält die Disketten sauber.
ViroTrack archiviert Diskettenausschnitte und schützt die Dateien dadurch vor "Viruseingriffen".
Der Virus wird lokalisiert und aus dem Speicher entfernt.
Boottrack, Bootblock, einzelne Tracks oder ganze Disks werden als Dateien gesichert.
Auf diese Weise entsteht ein "virusfreies" Archiv der gefährdeten Diskettenbereiche.
Die komfortable Bedienerführung mit Gadgets und FileRequester macht den Sicherungsvorgang denkbar einfach.

inklusive Bootblock Viruskiller!

Jeder Virus im Speicher wird angezeigt.
Ein Tastendruck entfernt den Virus aus dem Arbeitsspeicher.
Die Verbreitung der Viren auf Dateien und Disketten wird dadurch verhindert.

ViroTrack

geeignet für Commodore Amiga 500/2000 und 1000 mit Kickstartversion ab 1.2

3 1/2"-Disk. Best.-Nr. 390

59,– DM (unverbindliche Preisempfehlung)
Wenn Sie über den DMV-Bestellservice bestellen, gilt folgendes:

Inland:		Ausland:	
Einzelpreis	59,– DM	Einzelpreis	59,– DM
zzgl. Versandkosten	3,– DM	zzgl. Versandkosten	5,– DM
Endpreis	**62,– DM**	**Endpreis**	**64,– DM**

DMV-Verlag

Postfach 250 · 3440 Eschwege

– Bitte Bestellkarte benutzen –

NEU **WIAL VERSAND SERVICE** NEU

C 64	Kass.	Disk.
Afterburner	29,00	39,00
Barbarian 2	25,00	35,00
Batman	27,50	37,50
Carrier Command	35,00	45,00
Double Dragon	27,50	37,50
Football Manager 2	25,00	35,00
Foxx fights back	25,00	35,00
Hawkeye	25,00	35,00
Lancelot	– –	37,50
Last Ninja 2	29,00	37,50
Live and let Die	25,00	35,00
Operation Wolf	27,50	37,50
Pacmania	27,50	37,50
Red Storm Rising	32,00	45,00
Robocop	25,00	35,00
Spitting Image	25,00	35,00
Thypoon	25,00	35,00
Ultima 5	– –	57,00
Vindicator	25,00	35,00

	IBM
Double Dragon	79,00
Fish	67,00
4x4 Off Road Racing	49,00
Sargon 3	57,00

	Atari ST	Amiga
Afterburner II	55,00	– –
Barbarian II	48,00	a.A.
Chronoquest	65,00	65,00
Double Dragon	48,00	48,00
Elite	55,00	57,00
F-16 Falcon	67,00	76,00
Fish	57,00	57,00
FOFT	72,00	72,00
Hostages	57,00	57,00
Lancelot	45,00	45,00
Legend of Sword	57,00	57,00
Live and let Die	48,00	48,00
Operation Wolf	47,00	56,00
Pacmania	45,00	45,00
Return of Jedi	48,00	a.A.
Rocket Ranger	– –	62,00
Soldier of Light	49,00	– –
Spitting Image	48,00	48,00
Starglider II	57,00	57,00
Star Ray	48,00	57,00
Star Trek	45,00	– –
Time + Magic	48,00	48,00
Triad	68,00	68,00
Ultima 4	57,00	57,00

Tel: 0 81 42/82 73
Mo – Fr 14.00 – 19.00,
Sa.9.00-12.00,
sonst Anrufbeantworter

Schriftliche Bestellungen an:
WIAL-Versand-Service
A. Albert + Partner
Sperberweg 26
8038 GRÖBENZELL

ABGABE SOLANGE VORRAT REICHT
Preisänderungen vorbehalten
Preisliste gegen frankierten Freiumschlag

RESTPOSTEN, solange Vorrat reicht:

C 64	Kass.	Disk.
Beyond the Icepalace	17,90	27,90
Darkside	17,90	27,90
Empire strikes back	19,90	29,90
Flintstones	15,50	25,50
Matchday 2	19,90	29,90
Overlander	19,90	29,90
President is missing	– –	27,90
Salamander	18,90	28,90
Soldier of Fortune	17,90	27,90
Summer Olympiad	19,90	– –

	Atari	Amiga
Beyond the Icepalace	37,50	37,50
Empire strikes back	37,50	37,50
Flintstones	– –	32,00
Overlander	37,50	37,50
Stargoose	37,50	37,50
Summer Olympiad	37,50	37,50
Virus	– –	37,50

Andere Titel bitte telefonisch erfragen.

VERSANDKOSTEN: NN plus 6,– DM/Vorkasse plus 4,50 DM
Ausland: Euroscheck plus 10,00 DM

Für C 64/128 direkt vom Hersteller:

Shadow Writer V 4.0 - getestet ASM 7/88, 64er 9/88,
Joystick 12/88 (Grafik und Musik auf 2 Disk-Seiten)............**14,90 DM**

Demo Designer + DD-Erweiterung - getestet 64er 9/88, ASM 10/88,
Joystick 12/88 (Grafik, Musik u. Action auf 4 Disk-Seiten)...**24,90 DM**

Demomaker De Luxe - getestet ASM 12/88
(auf 2 Disk-Seiten)..**19,90 DM**

MGOS - getestet ASM 9/88, Joystick 1/89
(ein Grafikprogramm der Superlative, beidseitig,
Amiga-Oberfläche für den C64, von jedermann nutzbar)....**39,90 DM**

C.O.P. Shocker. - Die absolute Sicherheit für Ihre
Programmdaten auf dem C-64.................**29,90 DM**

Public Domain Software............pro Diskette **5,00 DM**

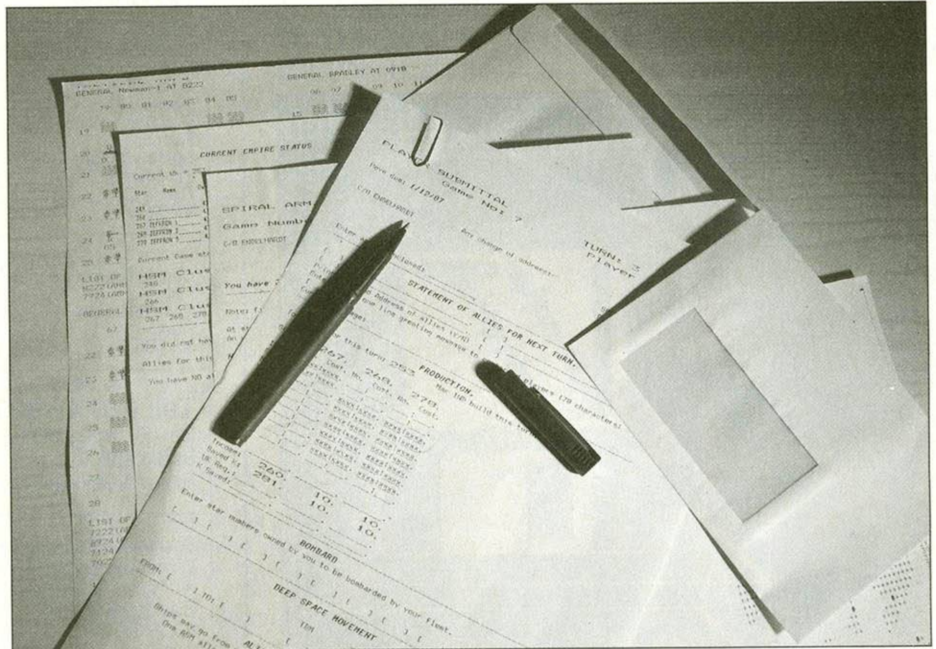
P.D. Software für Amiga.............pro Diskette **7,00 DM**

Kostenlose Liste auf Anfrage
Händleranfragen erwünscht

DM
Digital Marketing
Software Herstellung und Vertrieb

Digital Marketing Krefelder Straße 16 5142 Hückelhoven 2 Dieter Mückter
Tel.: 02435/2086+1295+428

Play-By-Mail. Was ist denn das?



Play-By-Mail sind mittels Brief (per Post!) ausgetragene Spiele. Lesen Sie weiter, um zu erfahren, wie sie entstanden sind und was für Arten von Spielen es gibt. Wir geben Ihnen Hinweise, wo Sie bei PBM-Spielen mitmachen können.



Play-By-Mail oder kurz PBM sind Briefspiele. Sie kommen, wie so viele andere Sachen auch, aus dem Land der unbegrenzten Möglichkeiten, den USA. Das erste und wohl auch bekannteste Spiel dieser Art ist Fernschach. Hierbei werden Schachzüge mittels Post ausgetauscht, was den Vorteil hat, daß man auch mit ausländischen Gegnern spielen kann und sehr viel Bedenkzeit hat, um die Partie gründlich zu analysieren. Dieses Postspiel erfreut sich schon seit längerer Zeit einer recht großen Beliebtheit und es werden sogar größere Turniere gespielt, die sich dann natürlich über einen sehr langen Zeitraum erstrecken. (Ein Jahr ist keine Seltenheit.) Was sich in den letzten Jahren in Amerika, besonders aber auch jetzt in Großbritannien, entwickelt, ist mit dem Fernschach kaum noch zu vergleichen. Das einzig Gemeinsame ist nur noch das Medium, die Post, geblieben. Neu ist, daß nicht nur zwei Leute an einem Spiel teilnehmen, sondern zwischen zehn oder sogar hundert (!) gleichzeitig. Das ist allerdings nur dadurch möglich, daß Firmen diese Aufgabe übernehmen und oft mittels Computer diese Masse an Spielern verwalten und organisieren. Die Züge werden also nicht direkt unter den Spielern ausgetauscht, sondern durch eine kommerzielle Firma. Zu Beginn der Play-By-Mail-Bewegung wurden die Züge noch von Hand ausgewertet. Der Vorteil eines handmoderierten Spieles besteht darin, daß man einfach mehr Möglichkeiten hat, da ein Mensch viel flexibler auf neue Ideen reagieren kann. Ein GM kann auch mal einen gut durchdachten Plan oder eine witzige Idee mit Bonuspunkten belohnen. Meistens sind diese Spiele mehr ans Role-playing-Games-Genre (RPG) angelehnt, das heißt, man spielt einen einzelnen Charakter oder eine kleine Party, die in einer vorgegebenen, normalerweise recht fantastischen Welt um Erfahrungspunkte ringt. Leider ist es natürlich auch aufwendiger und deswegen teurer, in einem handmoderierten Spiel mitzumachen. Selbst die großen, alten, amerikanischen PBM-Companies sind davon abgekommen, ihre Spiele von Hand moderieren zu lassen. Sie fühlten sich dazu genötigt, da immer mehr kleine Firmen billige computermoderierte Spiele anboten und damit den Markt überschwemmten. Der Vorteil der computermoderierten Spiele liegt für die Firmen auf der Hand: Sie können mit weniger Aufwand an Personal größere Mengen an Spielern verwalten, wenn auch die Kreativität ein bißchen auf der Strecke bleibt.

Wie in allen anderen Gebieten auch, scheint hier der Siegeszug des Computers nicht mehr aufzuhalten zu sein.

Vorteile

Einer der zahlreichen Vorteile liegt darin, daß man nicht mehr darauf angewiesen ist, daß zehn Kumpels mal Zeit haben, um ein wirklich kom-

CASUS BELLI
BTEPHAN ENGLHART: PLAYER 7 IN GAME 31

ORDER SHEET FOR TURN 34 DEADLINE IS 02/12/88

ENTER ORDERS BELOW

UNITS COMMANDED BY GENERAL Newman-1

8222________ 7924________

UNITS COMMANDED BY GENERAL BRADLEY

0918________

UNITS COMMANDED BY GENERAL CYRIL

7222________ 6924________ 7124________ 7025________

UNITS COMMANDED BY GENERAL DAVID

7329________

OPTIONAL ORDERS - USE FROM 0 TO 10 OF THESE AS YOU DESIRE, BUT ONLY ONE ON EACH LINE

________ ________ ________ ________

________ ________ ________ ________

________ ________

Enter Bulletin/private message on line below.

____

If money sent with this turn, please enter the amount here ________

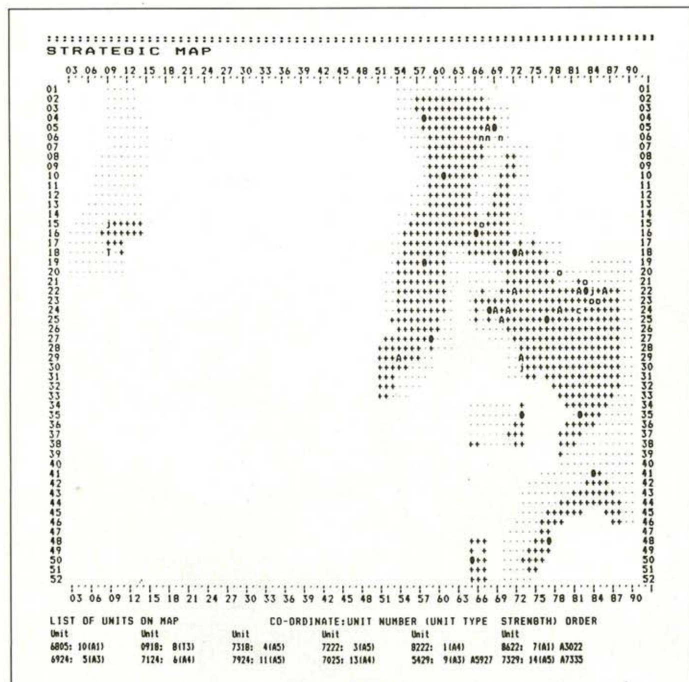
If you change your address please enter it in the space below

So sieht ein Antwortbogen aus, in den man seine Züge etc. einträgt. Es besteht die Möglichkeit, neben dem Antwortbogen auch Nachrichten an Mitspieler zu schicken.

plexes Strategiespiel zu spielen, sondern es ist auch möglich, ohne die Zugehörigkeit zu einem festen Spielerzirkel seinem Hobby zu frönen. Ein Spiel wird von einem professionellen Gamemaster betreut, der eine große Erfahrung in zahlreichen Spielen hat und somit eine optimale Betreuung gewährleistet. Play-By-Mail kann man spielen, wann man Lust hat: in der Mittagspause, in der Schule in einer langweiligen Stunde, beim Frühstück oder wann auch immer. Normalerweise ist es ausreichend, wenn man Platz für ein paar Zettel und einen Stift hat.

Wie beginne ich in einem PBM-Spiel?

Wenn man ein Spiel gefunden hat, das dem Geschmack einigermaßen zusagt, schreibt man an die Firma, um ein Set-up-Package zu erhalten. Mit diesem Päckchen bekommt man die Anleitung und die erste Auswertung. Manche Firmen bieten dieses 'Päckchen' gratis an, andere verlangen einen gewissen Betrag. In der Regel erhält man aber neben der Anleitung noch die ersten Züge (turns) umsonst. Die meisten Spiele sind so ausgelegt, daß man seinen Zug bis zu einem festen Stichtag einsenden muß. Es gibt aber auch Spiele, bei denen es keine Deadline gibt, das heißt, daß man so viele Züge einsenden kann, wie man spielen will. Natürlich sind hierbei Spieler, die näher bei der jeweiligen Firma wohnen, bevorteilt. Eine Mischform zwischen diesen beiden Möglichkeiten gibt es auch noch: eine Firma, die ein Spiel ohne Deadlines anbietet, aber dafür nur eine maximale Anzahl an Zügen in einem bestimmten Zeitraum erlaubt. Die Zeit zwischen zwei Zügen nennt man "Turnaround". Die längsten Turnarounds liegen bei zwei bis sogar vier Wochen. Es gibt aber auch Firmen, die einen 24-Stunden-Service bieten. Bezahlen muß man pro Zug. Die billigsten Spiele liegen bei 3,– DM pro Zug und die teuersten bei bis zu 30,– DM pro Zug. Manchmal kann es auch vorkommen, daß man für besondere Optionen mehr bezahlen muß. Also Vorsicht! Oft entpuppen sich Spiele, die vom Preis pro Zug her gesehen sehr billig sind, als wesentlich teurer. Ein wichtiger Gesichtspunkt bei der Auswahl eines Spiels ist die Dauer. Manche Spiele sind so konzipiert, daß in 20 bis 30 Zügen ein Sieger feststeht, andere hingegen kann man unendlich lange spielen. Man sollte es sich also genau überlegen, wie viele Spiele man auf einmal anfängt. Als Zahlungsmethode empfehle ich Verrechnungsschecks. Wenn man in England ein Spiel beginnen will, sollte man einen Euroscheck (EC) benutzen und deutlich 'crossed cheque' oben auf den Scheck schreiben, was bedeutet, daß gegen diesen Scheck kein Bargeld ausgezahlt wird, also nur auf ein Konto überwiesen wird. Der große Vorteil besteht darin, daß hierbei keine Firma einen Scheck irrtümlich verlieren kann und das Geld dann futsch ist.



Diese Abbildung zeigt eine Tactical-Map, ebenfalls aus dem KJC-Spiel Domination Game. Dieses ist übrigens für Anfänger sehr geeignet.

Welche Spiele gibt es?

Ganz grob kann man Briefspiele wie folgt gliedern:
– Herrschaftsspiele (Domination Games): Man ist auf einer fiktiven Welt mit mehreren Spielern konfrontiert, die alle ein gemeinsames Ziel haben: die Herrschaft bzw. die Vormachtstellung.
– Fantasie-Rollenspiele:
Wie bei D&D (das wohl bekannteste Rollenspiel) schlüpft man in die Rolle eines Charakters (z.B. Kämpfer oder Zauberer) und hat einige Abenteuer zu bestehen. Diese Art würde ich besonders D&D-Anhängern empfehlen, die nicht regelmäßig spielen können.
– Wirtschaftsspiele: Als Leiter einer Firma eines Landes oder sogar eines ganzen Sonnensystems muß man versuchen, möglichst ökonomisch mit Gütern zu handeln, um einen gewissen Wohlstand zu erreichen.
Das sind wohl die am häufigsten anzutreffenden Spezies der PBM-Spiele. Aber es gibt viele mehr und auch Mischungen der oben genannten Varianten, sogar Sportspiele und, so unglaubwürdig es auch klingt, ein Boxspiel!

Fazit

PBM bietet die Möglichkeit, internationale Brieffreundschaften aufzubauen, da in fast allen Spielen die Adressen der Spieler auf Anfrage herausgegeben werden, um gemeinsam Pläne zu schmieden oder einfach um Informationen auszutauschen. Zu teuer ist das Ganze auch nicht (ca. 10,– DM pro Monat), wenn man sich auf ein Spiel beschränkt. Aber es kann durchaus teurer werden, wenn man mehrere Spiele gleichzeitig beginnt, was sich ja jeder selber ausrechnen kann.

(Stephan Engelhart/rg)

Hier ein paar Adressen von Play-By-Mail-Anbietern:

Flagship
P.O. Box 12
Aldridge
Walsall
GB - West Midlands WS9 OTJ

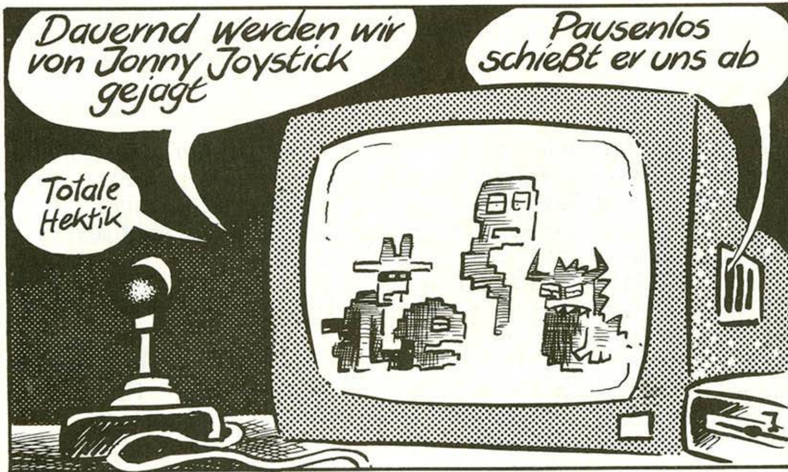
KJC Games
P.O. Box 11
Cleveleys
Blackpool
GB - Lancs. FY5 2UL

Advent Games
P.O. Box 8/674
USA - Lincoln, NE 68501

PS Postspiele
Danzigerstr. 11
D - 5042 Erfstadt

Decos GmbH
Egenolffstraße 29
6000 Frankfurt 1

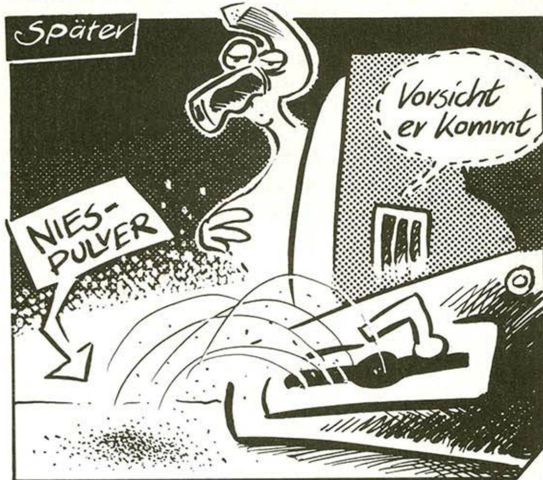
JONNY JOYSTICK



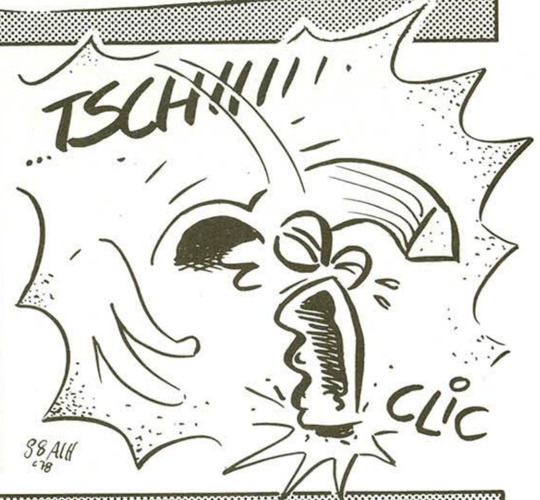




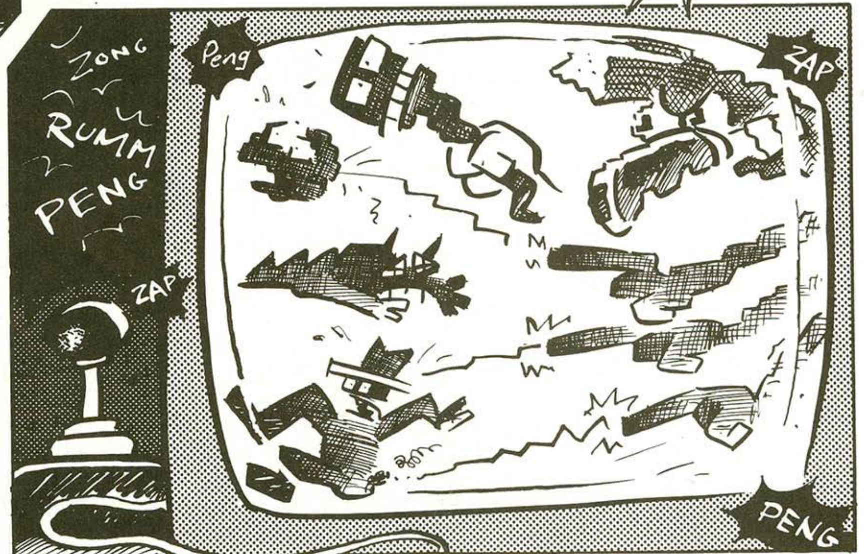






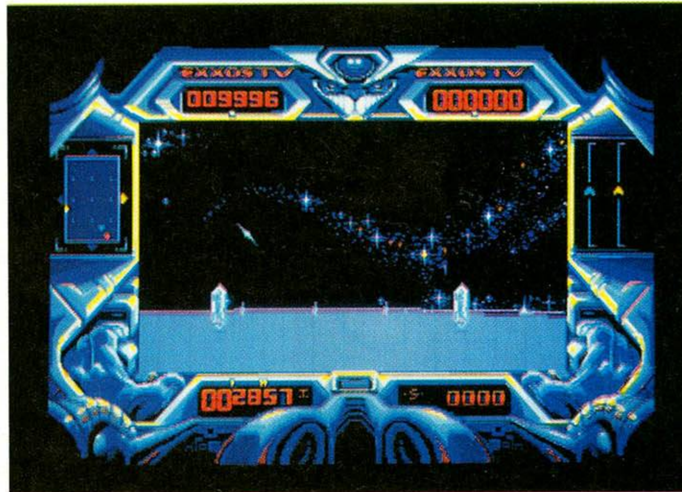






Purple Saturn Day

Hersteller: Exxos
Vertrieb: Fachhandel
System: Atari ST, Amiga, MS-DOS
Preis: ca. 65,– DM



Bildschirmfoto: Atari ST

Tronic Slider ist ein recht ausgefallener Wettbewerb. Gelingt es Ihnen, den Schaltkreis vor Ihrem Gegner zu aktivieren?

Crazy Competition

Die Olympischen Spiele haben einen interstellaren Nachfolger bekommen, die Purple-Saturn-Day-Spiele. Diese finden jedes Saturn-Jahr einmal statt. Dabei stehen sich acht Bewerber paarweise in vier Disziplinen gegenüber. Acht Rassen nehmen an diesem Wettbewerb teil, und Sie vertreten die Rasse der Menschen. Die Sieger aus dem Viertelfinale begegnen einander im Semifinale und danach im Finale. Auf den Sieger wartet ein ganz besonderer Preis: Er darf die Königin von Purple Saturn Day verführen...

Vor die Verführung haben die Preisrichter jedoch den Wettbewerb gesetzt. In vier Disziplinen müssen Sie siegreich sein, wenn Sie die Königin begehren. Die Disziplinen sind jedoch nicht einfach zu meistern, Ungeübte sollten mit der Disziplin Ring Pursuit beginnen, da diese noch relativ einfach zu bewältigen ist.

Der Wettkampf

Nach einem kleinen Training, für das ein Roboter als Sparringpartner zur Verfügung steht, können Sie sich mit den anderen Athleten messen. Die Disziplin Ring Pursuit ist in der Tat eine Veranstaltung, bei der Sie gute Chancen auf den ersten Platz haben. Ziel ist es, im Saturnring einen Slalomkurs zu durchfliegen. Bojen markieren den Weg, der durchflogen werden muß. Die Spielregeln sind etwas unüblich, was aber nur diejenigen überraschen wird, die noch nie an Purple Saturn Day teilgenommen haben. Denn nur derjenige muß die Bojen korrekt umfahren, der momentan in Führung liegt. Dem Zweiten ist es freigestellt, eine Abkürzung zu nehmen!

Die zweite Disziplin ist Tronic Slider. Hier geht es darum, mit einem Weltraumscooter Fragmente eines Energieballes einzusammeln. Ihr Gegner versucht natürlich ebenfalls, so viele Fragmente wie möglich an sich zu bringen. Wenn er Sie dabei allzu sehr behindern sollte, müssen Sie ihm ein wenig einheizen...

Die dritte Disziplin ist durchaus in der Lage, Ihnen den letzten noch verbliebenen Nerv zu rauben. Hier geht es darum, einen Schaltkreis durch Bewerfen mit Ladungsteilchen zu aktivieren. Dabei müssen verschiedene Schalter, Chips, Kondensatoren und andere elektronische Bauteile zielgenau getroffen werden. Wem es zuerst gelingt, seinen Schaltkreis zu aktivieren, geht als Sieger aus diesem Wettbewerb hervor. Zwar besteht kein zeitliches Limit, der Gegner ist allerdings auch sehr aktiv. Da er mit seinen Ladungsteilchen in Ihrer Schaltung viel Verwirrung stiften kann, sollten Sie ihn genau im Auge behalten.

Der vierte und letzte Wettbewerb besteht im Zeitspringen. Ziel ist es, so viel Energie wie möglich zu sammeln und dann einen Sprung durch die Zeit auszuführen. Wer am weitesten springt, gewinnt.

Resümee

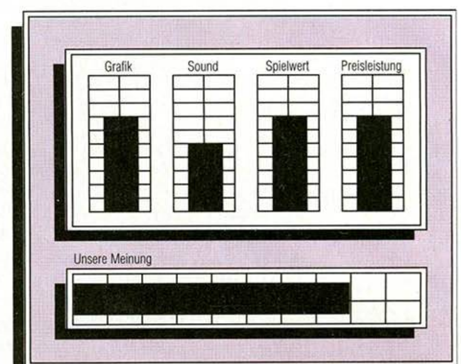
Die grafische Darstellung ist ausgezeichnet und trägt viel zum Spielspaß bei. Zwar müssen einige Wettbewerbe erst einmal genau studiert werden, bevor man sinnvoll an ihnen teilnehmen kann, trotzdem macht Purple Saturn Day verteufelt viel Spaß. Unsere Meinung: sehr empfehlenswert.

(mm)



Bildschirmfoto: Atari ST

In der Disziplin Ring Pursuit findet sich ein Fly-Through-Szenario wieder, daß seinesgleichen sucht.



Wanted

Hersteller: Infogrames
Vertrieb: Fachhandel
System: Amiga, Atari
Preis: DM 65,–



Wenn Sie diese Schurken hinter Schloß und Riegel gebracht haben, können Sie sich auf die Suche nach dem gefährlichsten Gangster des Wilden Westens machen, dessen Gefangennahme Ihnen nicht nur Ruhm und Ehre, sondern auch eine fette Prämie bringen wird.

Bildschirmfoto: Amiga

Im Wilden Westen unterwegs

Die Geschichte spielt im Jahre 1880 im US-Staat Arkansas. Die Luft ist bleihaltig wie noch nie zuvor. Verschiedene Halunken machen die Gegend unsicher. Ein Mann muß her, der es mit den Banditen aufnehmen kann und sie hinter Schloß und Riegel bringt. Als berüchtigter Kopfgeldjäger ist es nun an Ihnen, Ruhe in das Land zu bringen. Nicht nur dicke Prämien warten auf Sie, sondern auch der Ruhm, als schnellster und berühmtester Revolverheld in die Geschichte des Wilden Westens einzugehen.

Ihr erster Auftrag besteht darin, einen Gesetzlosen festzunehmen, auf dessen Kopf eine Prämie von $ 5000 ausgesetzt ist. Der zweite Ganove bringt Ihnen $ 10000, der dritte $ 15000 und der vierte $ 20000. Haben Sie alle vier Banditen festgenommen, können Sie sich den gefährlichsten Halunken vornehmen, von dem man behauptet, er sei schneller als eine Klapperschlange. Bevor Sie sich auf Duelle mit den Bösewichtern einlassen können, gilt es, deren Schergen über den Haufen zu knallen. Daß dies nicht gerade einfach ist, kann man sich wohl denken.

Stiefel, Pistolen und Dynamit

Auf seinem Weg muß man einige Fässer zerschießen, die wertvolle Utensilien enthalten. So kann man zum Beispiel Stiefel bekommen, die den Helden schneller werden lassen, Extraleben erhalten, Dynamitstangen und Munition finden, aber auch Schutzschilde, die vor feindlichen Treffern schützen. Jedoch sind auch einige Fässer mit Totenschädeln gefüllt, die, sollte man sie berühren, Punktabzug bedeuten. Pistolen, Karabiner und die Sheriffsterne sollten Sie auch nicht liegen lassen.

Fazit

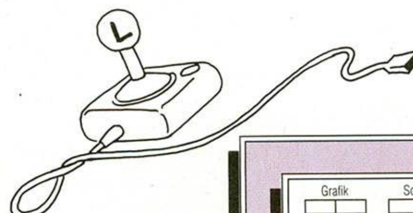
Wanted ist ein Ballerspiel, das einmal nicht in futuristischer Weltraumatmosphäre spielt. Man sieht seinen Revolverhelden in der Draufsicht, die Bilder werden vertikal gescrollt. Die Grafiken, sieht man einmal von dem Intro ab, lassen aber eher auf einen C64 schließen als auf eine perfekte Sound- und Grafikmaschine. Hier hätte man besser Wert auf Sorgfalt legen sollen. Damit das Spiel nicht gleich in die Schublade wandert, haben die Väter dieser Software das eigentliche Spielgeschehen relativ schwer gestaltet. Die vielen Gegner, die wie Fliegen um den berühmten Haufen kreisen, lassen auch erfahrenen Joystickartisten den Schweiß auf die Stirn beziehungsweise die Handflächen treten.

Die Spielidee und ihre Umsetzung ist ein heikles Thema, denn man schießt bewußt auf menschlich dargestellte Wesen, was stark Index-verdächtig ist. Hier tut sich jedoch die leidige Frage auf: Wie sollte man ein Shoot'em Up in realistischer Weise darstellen, ohne für die Bundesprüfstelle interessant zu wirken? Dies sind Fragen, die noch vielen Spieleherstellern und -vertreibern (jedenfalls in Deutschland) begegnen werden.

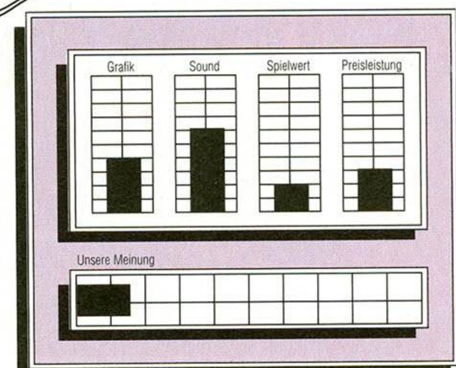
(br)



Bildschirmfoto: Amiga



In einigen Fässern können wichtige Utensilien für Sie bereitliegen. Achten Sie jedoch auch auf die Kugeln der Gegner.



Turbo Trax

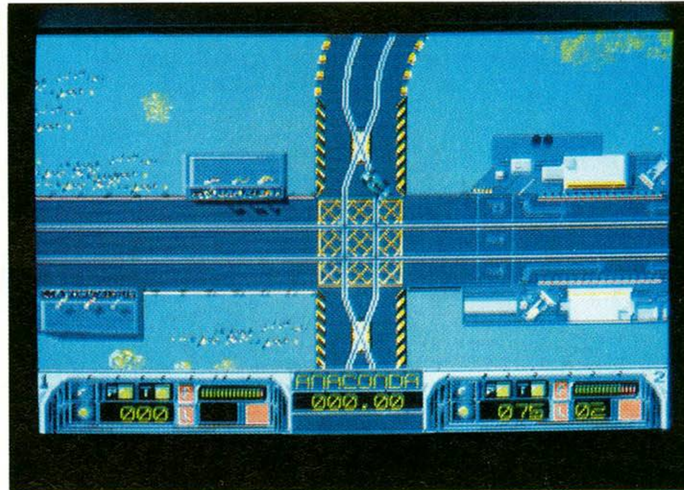
Hersteller: Microdeal
System: Amiga
Preis: Stand bei Redaktionsschluß noch nicht fest.

Ein Spiel um Spielzeug

Es ist schon sonderbar. Seitdem ich einen Computer besitze, kann ich mir nach und nach die Wunschträume meiner Jugend verwirklichen. Zwar wurde aus der Eroberung des Weltraums ein Ballerspiel, und die Abenteuer als Ritter nahmen als Rollenspiel Gestalt an, trotzdem, auf eine spezielle Weise wurden diese Dinge durch den Computer greifbar. Eine Modellrennbahn, das war schon lange mein Traum; einen riesigen Parcours mit allen Schikanen. Mit Nadelöhr-Kurven, Engpässen, Kreuzungen und, und und... Jetzt habe ich einen Amiga, und Microdeal verhilft mir zu einer Modellrennbahn. Turbo Trax nennt sich das Produkt, die erste Modellrennbahn-Simulation.

Zu Beginn des Spieles stehen dem oder den Spielern verschiedene Optionen zu Gebote, mit denen Turbo Trax in einem bestimmten Rahmen an die individuellen Wünsche der Spieler angepaßt werden kann.

Die Anzahl der Teilnehmer kann in diesem Screen eingestellt werden, es kann unter fünf verschiedenen Schwierigkeitsgraden gewählt werden, feuchte oder trockene Strecke ist einstellbar sowie die Farbe des Autos, mit dem man spielt.



Bildschirmfoto Amiga

Mit Turbo Trax verwandeln Sie Ihren Amiga blitzgeschwind in eine rasante Modellrennbahn nebst dazugehörigen Autos. Sie müssen nur noch Gas geben.

Vor dem eigentlichen Rennen brauchen Sie dem Computer jetzt nur noch einzugeben, ob Sie mit einem gesplitteten oder mit ungeteiltem Screen spielen möchten.

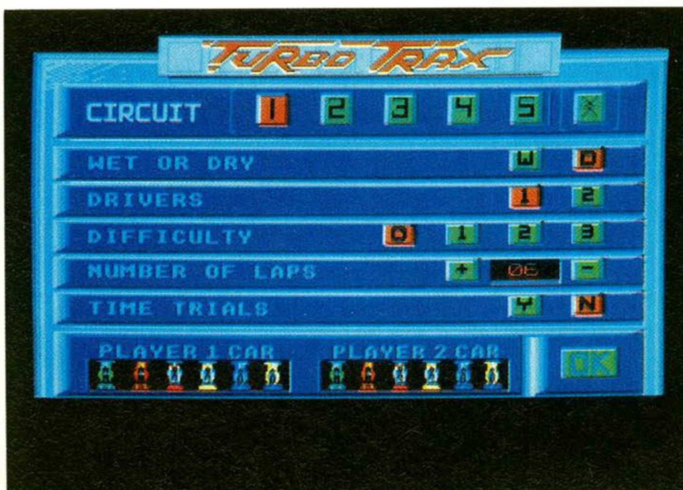
Donnernde Boliden

Meine Turbo-Trax-Test-Sitzung begann ich natürlich mit einem Solo-Spiel, bei dem ich gegen den Computer antreten mußte. Schon bei der ersten Kurve machte mein Wagen die unangenehme Bekanntschaft der Zentrifugalkraft und sauste sich überschlagend von der Rennstrecke. Behutsamer Gas geben und präzise steuern, dieses galt es zu beherzigen, um ins Ziel zu gelangen. Während ich versuchte dieses auf das Spiel umzusetzen, fuhr der Computer ohne große Anstrengung die fünf Runden ab und erreichte vor mir das Ziel. Nebenbei galt es, auf die Ecken in der Strecke zu achten, deren Boden uneben ist; fährt der Spieler hier zu schnell, beschädigt es seinen Wagen und muß bei der nächsten Runde einen Boxenstopp einlegen. Hier wird es für Modellrennbahnen etwas ungewohnt. Auch bei einem direkten Zusammenstoß verhält sich Turbo Trax für eine Modellrennbahn recht ungewöhnlich; das Rennen wird aus Pietät den verstorbenen Fahrern gegenüber abgebrochen.

Lieber zu zweit

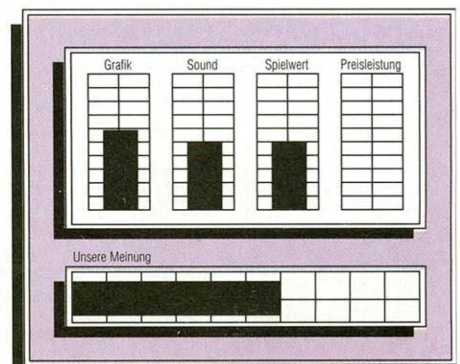
So richtig mächtig Freude mochte bei Turbo Trax nicht aufkommen. Fährt man alleine gegen den Computer, wird das Spiel mit der Zeit langweilig. Erst weitere Mitspieler bringen Pep ins Spiel, da deren Aktionen und Verhalten während des Rennens nur schwer zu berechnen sind und deren pure Anwesenheit schon etwas mehr Stimmung aufkommen läßt als das Spiel. Alles in allem ist es so etwas wie ein Party-Spiel, das in Gesellschaft Freude bereitet, aber zum alleine Spielen nur wenig taugt.

(hs)



Bildschirmfoto Amiga

Mitunter wird nach heftigeren Rennen für Ihren Wagen ein Boxenstopp vonnöten sein. Bei Carrera Wunschtraum, bei Turbo Trax notwendig!



Leisure Suit Larry lottert wieder

Hersteller: Sierra
Systeme: MS-DOS
Preis: 119,– DM



Bildschirmfoto: MS-DOS

Die mit Spannung und voller Sehnsucht von allen Sierra-Junkies erwartete Fortsetzung von Leisure Suit Larry ist endlich da. Hier ein Ausblick auf das, was Larry (und den Steuermann am anderen Ende der Mattscheibe) erwartet.

Der vollständige Titel des neuen Sierra-Opus ist 'Leisure Suit Larry Is Looking For Love! (In Several Wrong Places)', der Kürze halber sei das Spiel hier 'LL2' genannt. Der Titel ist gleich in mehrfacher Weise programmatisch: Die Triebfeder für Larrys Aktionen ist wohl aus der ersten Folge bekannt, desgleichen die Tatsache, daß er sich dabei des öfteren in die Nesseln setzt. Neu ist, daß sein Operationsgebiet nun nicht mehr auf eine kleine Stadt begrenzt ist, sondern mehrere Regionen umfaßt und ... und ... und. Doch alles der Reihe nach...

Alternde Helden...

Das Glück mit der Traumfrau Eve aus der ersten Folge war leider nur von kurzer Dauer, denn zu Beginn von LL2 wirft diese Larry hochkant aus dem erhofften Liebesnest. Einsam und von Problemen mit der sich lichtenden Haarpracht geplagt, streicht Larry nun durch die Smogschwaden von Los Angeles, vorerst noch ohne Ziel, Geld und Ausweis. Dies ändert sich jedoch, als er über ein Lotterielos nicht nur eine Kreuzfahrt mit einer äußerst attraktiven jungen Dame, sondern auch die dazu nötige Barschaft gewinnt. (Eigentlich ist dies geschmeichelt, denn so ganz mit rechten Dingen ging es dabei nicht zu...)

So etwas spornt natürlich an, und Larry beginnt, die Ausrüstung für die Liebeskreuzfahrt zu sammeln.

Dabei stolpert er aber durch eine kleine Verwechslung mitten in den Agentenring des bösen Dr. Nonookee, was ihn unwissentlich zu einem Geheimnisträger macht. Von da an sind ihm ständig Agenten des KGB und die (durchaus reizvollen) Kreaturen des Dr. Nonookee auf den Fersen und machen ihm das Leben schwer.

Südsee-Alpträume

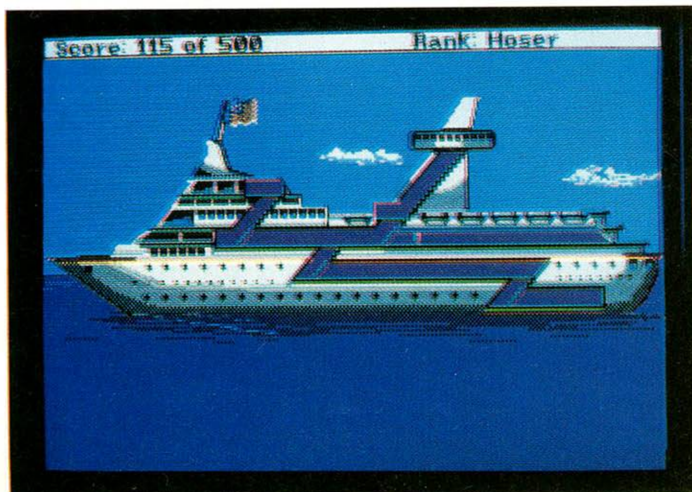
Wie nicht anders zu erwarten, läuft die Sache mit der Kreuzfahrt nicht so ab, wie es sich Larry erhofft hat. Nach Überwindung diverser Hindernisse auf der U.S.S. Love Tub folgt ein Survivaltraining auf einer Südsee-Insel, nach einer luftigen Flucht findet sich unser Held im Dschungel einer anderen Insel wieder und sieht zum ersten Mal wirkliches Liebeslicht am Ende des Tunnels.

Allerdings steht seinem Glück noch der üble Dr. Nonookee im Wege, der im Vergleich zu Killerbienen oder Treibsand eine wirklich harte Nuß ist. Und natürlich immer die Fragen: Wird er SIE finden (und behalten können)? Wird er IHN besiegen? Und: Kann er seine Haarprobleme lösen???

Heiteres Rätselraten

Wenn Sie nun nach diesem doch recht ausführlichen Vorgeschmack glauben, Sie wüßten, was auf Sie zukommt, so irren Sie sich gewaltig. Denn die Wege Al Lowes, der geistiger Vater von Larry ist, sind unergründlich und liebevoll hinterhältig... Die zu lösenden Aufgaben fordern fast immer ein extremes Querdenken und viel Fantasie, manchmal hilft auch nur der Zufall.

Neben den wirklich notwendigen Aufgaben kann über zusätzliche Kleinar-



Bildschirmfoto: MS-DOS

Ein Traumschiff ist die U.S.S. Love Tub zwar nicht unbedingt, aber sie bringt Larry seinem Ziel ein Stück näher.

beit der Score noch aufgebessert werden, einige Probleme lassen sich mit verschiedenen Objekten lösen, andere Gegenstände erweisen sich als potentielle Fallen, die zur rechten Zeit entschärft werden müssen.

Der Humor kommt natürlich auch nicht zu kurz, sei es in Sprachspielen, Anspielungen, Kalauern oder sehr gelungenen Animationen.

Gestaltung

Die Grafik von LL2 entspricht dem neuen Standard von Sierra, in manchen Details zwar nicht ganz so gelungen wie in KQ4, auf alle Fälle aber besser als in LL1 und besonders auf EGA eine Augenfreude. Wer nur CGA besitzt, sollte die einfarbige Version installieren, mehrfarbig wird das Spiel auf CGA zur Qual. An die Besitzer der Hercules-Karte wird bei den neuen Sierra-Spielen wohl leider nicht mehr gedacht, für eine Erkennung dieser Karte mit der entsprechenden Meldung hätte es aber doch noch reichen können.

Fazit

Mit der Qualität der Grafik ist auch der Umfang des Programms gestiegen, beim Spiel von Diskette müssen sechs dieser Scheiben jongliert werden, eine Festplatte ist dringend zu empfehlen. Schon allein angesichts der scheinbar neuen Mode, die gespeicherten Spielstände auf 40 KByte aufzublähen. (Was nützt die Option auf 20 speicherbare Stände, wenn nach acht oder neun die Diskette voll ist...) An dieser Stelle sollte noch etwas gefeilt werden, denn es wird viel redundanter Müll wie komplette Menüs abgespeichert!



Bildschirmfoto: MS-DOS

Auch diese Liebschaft nimmt für Larry ein schmerzhaftes Ende. (Kein Wunder, bei dem Score...)

Ansonsten kann gegen LL2 nichts weiter ins Felde gebracht werden. Es mag vielleicht sein, daß der Larry aus LL2 nicht unbedingt so ist, wie man ihn aus dem ersten Teil in Erinnerung hat (von der Handlung her müßte der Held nicht unbedingt Larry Laffer heißen), aber wie gesagt: Auch Helden werden älter...

Bewertung

Gestaltung, Spielwitz und Motivation zu loben, möchte ich mir verkneifen, ich sage nur eines: Von Sierra gibt es ein neues Adventure namens 'Leisure Suit Larry Goes Looking For Love! (In Several Wrong Places)'.

(Der geneigte Spieler wird wissen, was er zu tun und zu erwarten hat – und überrascht sein, was kommt.)

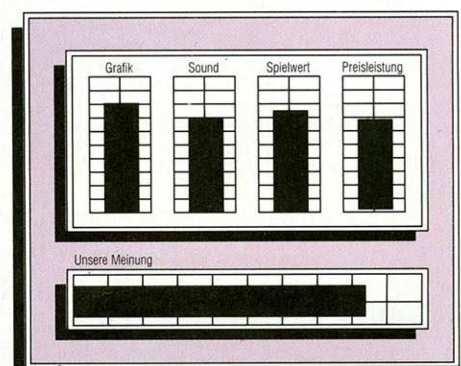
(Michael Anton/hs)





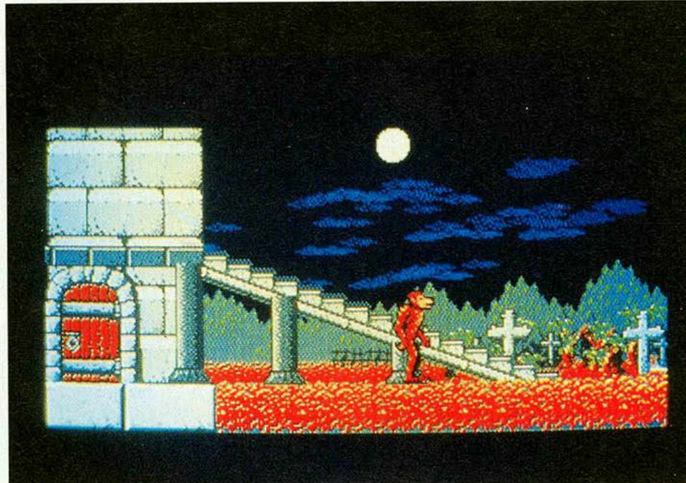
Bildschirmfoto: MS-DOS

Das hat man nun davon, wenn man sich mit Agenten einläßt. Aber aus Erfahrung wird man schließlich klug. (Oder nicht???)



Night Hunter

Hersteller: UBI Soft
Vertrieb: Fachhandel
System: Atari ST
Preis: ca. 75, – DM



Bildschirmfoto: Atari ST

Manchmal muß man schon sehr genau hinsehen, um den Schlüssel zu entdecken. Gelingt es Ihnen, die fünf Schlüssel in jedem Level zu finden?

Kleine Vampirologie

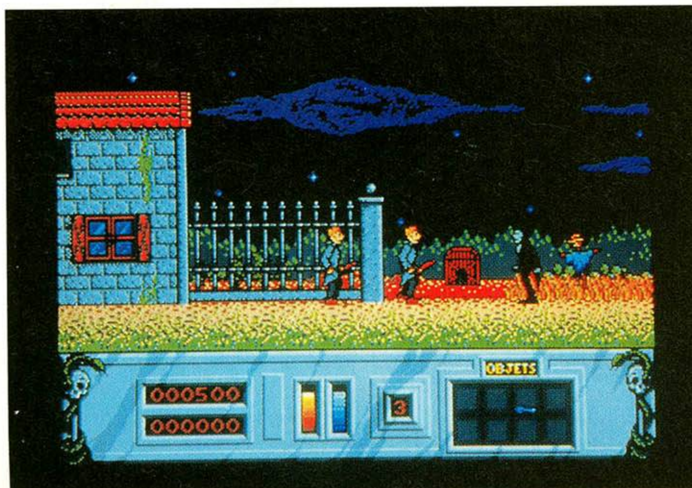
Das Vampirleben war noch nie eines der einfachsten. Gerade Vampire sind ja den Anfeindungen der Mitmenschen in besonderem Maße ausgesetzt. Dies mag unter Umständen mit ihrer parasitären Lebensweise zusammenhängen. Trotz allem sind aber auch Vampire ein nicht zu verleugnender Bestandteil des gesellschaftlichen Lebens (zumindest in Computerspielen).
Das Vampire gelegentlich Ambitionen zeigen, die Weltherrschaft zu übernehmen, kann da nicht verwundern. Immerhin haben es einige Vampire, wie der unvergessene Dracula, zu erheblicher Popularität gebracht. Schon früh erkannten die Menschen die Gefahren, die von Vampiren ausgehen. Schließlich ist das Aussaugen von Bürgern ein Privileg des Finanzamtes. So wurden Medaillons geschaffen, die die Weltherrschaft der Vampire verhindern sollten. Nun hat Dracula beschlossen, die Medaillons in seinen Besitz zu bringen, die Erde ins Chaos zu stürzen und sie zu beherrschen. In dieser Situation darf Doc van Helsing, seines Zeichens eifrigster Vampirjäger, nicht fehlen. Er hat Kenntnis von den finsteren Plänen des Vampirs bekommen und die Bevölkerung gewarnt.

Ein Schatten in der Nacht

Sie beginnen die Jagd nach den Medaillons neben Ihrem Schlafsarg. Dort ist in der Regel auch der erste Schlüssel zu finden, mit dessen Hilfe man sich Zugang zu diversen Räumen verschaffen kann. Dort sind dann weitere Schlüssel für weitere Ebenen zu finden. Insgesamt fünf Schlüssel müssen in jedem Level eingesammelt werden, um letztendlich alle Türen öffnen zu können. So weit, so gut! Leider ist aber die vorhin angesprochene Bürgerwehr ständig auf Achse, um dem Vampir das Leben zu erschweren. Bogenschützen z.B. sind mit äußerster Vorsicht zu genießen, nur ein rasches Ducken kann dazu führen, daß der Pfeil ins Leere geht. Die Urkunden, die gelegentlich zu finden sind, sollten auch mitgenommen werden. Hat man die fünf Schlüssel und drei Urkunden beisammen, kann man Ausschau nach einer rot-blauen Tür halten. Sie stellt den Zugang zum nächsten Level dar. In jeder fünften Ebene ist diese Tür durch ein Medaillon ersetzt. Insgesamt müssen aber 30 Level durchgestanden werden, die aus jeweils 20 Bildern bestehen. Zum Glück ist Dracula in der Kunst der Gestaltverwandlung bewandert. Im Handumdrehen kann er sich nämlich wahlweise in eine Fledermaus oder einen Werwolf verwandeln! Leider hat die Sache einen kleinen Pferdefuß: Nur wenn Dracula über genügend Energie verfügt, kann er sich verwandeln bzw. diese Gestalt über einen längeren Zeitraum beibehalten. Da kommt die Bürgerwehr wie gerufen. Wenn sich Dracula an deren Blut labt, kommt er wieder zu Kräften.

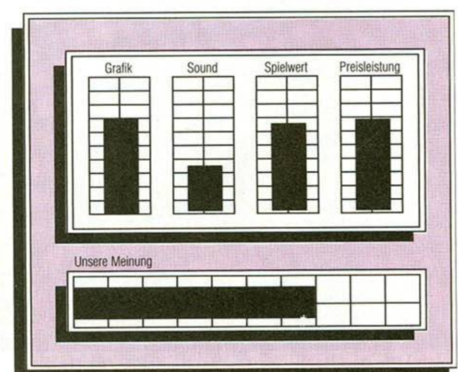
Resümee

Night Hunter präsentiert sich als gut spielbares Arcadenadventure für den Atari ST. Mit einer guten Grafik versehen und einem flotten Sound untermalt, vermag Night Hunter den Spieler eine ganze Weile gut zu unterhalten. Wem es gelingt, den Bogenschützen auszuweichen, der hat doch recht gute Chancen, die Medaillons zu ergattern. (mm)



Bildschirmfoto: Atari ST

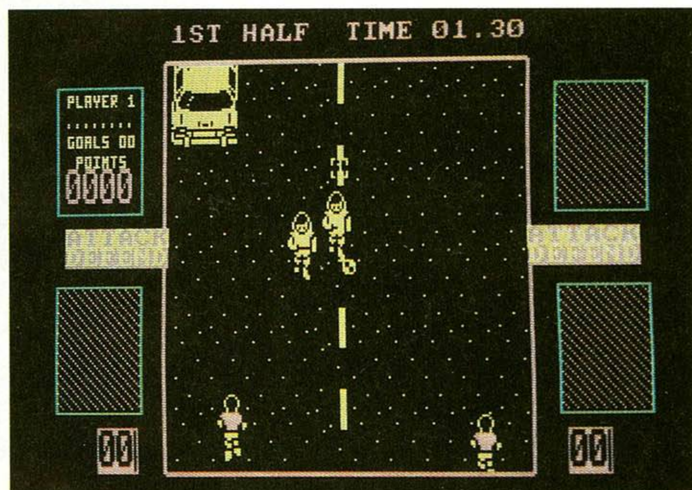
Der Fürst der Vampire lädt ein: Erobern Sie die geheimnisvollen Medaillons, und werden Sie uneingeschränkter Herr der Nacht.



Street Sports Soccer

Hersteller: Epyx
System: MS-DOS, Atari ST, Amiga, C-64
Preis: 35,– bis 65,– DM je nach Version

Was noch vor knapp zehn Jahren auf jedem Acker, auf jeder halbwegs ebenen Straße an der Tagesordnung war, nämlich das ausgelassene Bolzen, pardon, Fußballspielen ist durch zunehmende Bebauung und Verkehrsdichte heute schon fast zur nostalgischen Erinnerung verblichen. Street Sports Soccer bringt jene wilden Nachmittage zurück in die Gegenwart, wenn auch nur auf den Monitor des PC.
Das Programm ermöglicht es, allein oder zu zweit auf einer Straße oder im Park ein Fußballmatch zu bestreiten. Die Mannschaften, die aus mehreren "Street-Kids" zusammengestellt werden können, bestehen dabei aus einem Torwart und zwei Feldspielern. Gesteuert werden die Figuren über Joystick oder Tastatur. Zu den möglichen Aktionen, mit denen man in den Spielfluß eingreifen kann, gehören Abgabe oder Torschuß und deren genaue Richtung oder möglicher Effet sowie das normale Dribblen und Positionieren der Figuren.



Bildschirmfoto: MS-DOS

Grafisch gesehen gehört Soccer sicherlich nicht zu den besonders aufregenden Spielen, was allerdings nicht so arg ins Gewicht fällt, da es sich bei diesem Programm – trotz der nicht gerade außergewöhnlichen Spielidee – ohnehin nur um ein mittelmäßiges Produkt handelt.

(Joachim Freiburg/hs)

Unsere Meinung

EROTIK, Sekt und





Dämmerlicht, das flackernde Leuchten des Monitors erhellt die romantische Szene, beim Spielen von 'Emmanuelle' versuchen Sie, Ihrer Herzensdame näherzukommen. Da nimmt das Unheil seinen Lauf, und Sie stellen mit Entsetzen fest, daß Sie den Sekt vergessen haben...

Auch wenn Sie kein romantisches Abenteuer planen, schmeckt ein Gläschen prickelnder Sekt immer wieder gut. Und damit der perlende Göttertrunk nicht so schnell leer ist, sollten Sie sich an unserem Wettbewerb um drei Magnumflaschen Sekt beteiligen, den wir zusammen mit der Firma Bomico ausgerichtet haben. Um an der Verlosung der feuchten Gaumenfreude teilzunehmen, brauchen Sie sich nur mit einem Schreibgerät und einer Postkarte zu bewaffnen. Die Postkarte versehen Sie dann mit Ihrer Anschrift (damit der Sekt auch in die richtigen Hände gelangt). Adressiert wird die Karte an

DMV-Verlag
Redaktion JOYSTICK
Kennwort Emmanuelle
Postfach 250
3440 Eschwege

Damit es nicht ganz so leicht wird, möchten wir auch etwas von Ihnen wissen:

Wie lautet der vollständige Name der Autorin der literarischen Vorlage zu dem Computerspiel Emmanuelle?

Diesen Namen schreiben Sie ebenfalls auf die Postkarte, da nur richtige Antworten an der Auslosung der Preise teilnehmen. Der Einsendeschluß für den Wettbewerb ist der

25.2.89

Es gilt das Datum des Poststempels. Nach wie vor sind alle Mitarbeiter des DMV-Verlages von der Teilnahme ausgeschlossen.

Der Rechtsweg ist ebenfalls ausgeschlossen.

Also, die Griffel gespitzt, den richtigen Namen herausgesucht und ab mit der Postkarte.

Wir drücken Ihnen die Daumen!

(hs)

G.I. Hero

Hersteller: Firebird
Vertrieb: Fachhandel
System: CPC
Preis: ca. 45,– DM



Bildschirmfoto: CPC

Mein Hund heißt Killer

In vielen Ländern unserer Welt ist die politische Lage gespannt, um nicht zu sagen brisant. Einer der vielen Ursachen dieser Spannungen stellt die Spionage dar, mit deren Hilfe sich gewisse Länder Vorteile zu verschaffen suchen. Eine derartige politische Situation weist auch das Land auf, in dem der Held, unser G.I.Hero, seinen Auftrag erfüllen muß. Ein Spion hat äußerst wichtige Nato-Friedens-Dokumente gestohlen und damit eine Lawine ins Rollen gebracht.

Diese Dokumente müssen um jeden Preis wiederbeschafft werden. Nur einer kommt für diese Aufgabe in Frage, Sie, der G.I.Hero!

Der Flug in Ihr Operationsgebiet wird nur wenige Stunden dauern, gerade genügend Zeit, um sich mit den Einzelheiten des Auftrages vertraut zu machen. Notwendige Ausrüstung befindet sich bereits in dem Sportflugzeug, das Sie in das Operationsgebiet bringen wird. Zu Ihrer überraschung werden Sie den Einsatz doch nicht alleine bestreiten, ein Hund wird Sie begleiten. Das possierliche Tierchen trägt übrigens den Namen Killer.

Einzelkämpfer

Während Sie sich dem Einsatzort nähern, informiert Sie der Pilot über technische Schwierigkeiten mit dem Flugzeug. Auf die geplante Landung will er lieber verzichten, und da Sie ein guter Fallschirmspringer sind, werden Sie das Flugzeug auf diese Weise verlassen. Während Sie nun an den Leinen nach unten schweben, entgleitet Ihnen der Hund, und zu allem Überfluß bleiben Sie in einer Baumgruppe hängen. Einige der mitgeführten Geräte haben die Landung ebenfalls nicht überstanden, so daß Sie sich als erstes auf die Suche nach dem Hund konzentrieren sollten. Der G.I. Hero durchwandert nun horizontal das Szenario. Feindliche Soldaten greifen von allen Seiten an, und der wackere G.I. Hero hat zunächst alle Hände voll zu tun, sich diese vom Leibe zu halten. Auf der horizontalen Ebene sind gelegentlich Aussparungen zu finden, die die Verbindung zu anderen Wegen darstellen. Durch Setzen von Minen kann der eigene Rücken gut freigehalten werden. Achten Sie jedoch darauf, möglichst nicht auf Minen zu treten, die Sie selbst gelegt haben! Des weiteren sind immer wieder Magazine zu finden. Befindet sich der G.I. Hero in der Nähe eines solchen Magazines, kann durch Anwahl des entsprechenden Menüpunktes das Magazin gegen ein eigenes, leeres ausgetauscht werden.

Also, stöbern Sie den Hund auf, und erfüllen Sie Ihren Auftrag. Sollten Sie gefangen genommen werden, sieht es schlecht für Sie aus...

Fazit

Alles in allem ein nettes Actionspiel, wenn man von einigen Wermutstropfen absieht. Die Steuerung mit Hilfe des Joysticks ist schon etwas gewöhnungsbedürftig, ebenso konnte uns die allenfalls als zweckmäßig zu bezeichnende Grafik nicht so recht überzeugen. Trotz allem vermag G.I. Hero eine gewisse Zeit zu begeistern, wenn man ein Actionspielefan ist.

(mm)



Bildschirmfoto: CPC

In schwierigem Gelände ist der G.I.Hero auf sich gestellt. Werden Sie es schaffen, Ihren Auftrag zu erfüllen?

Grafik | Sound | Spielwert | Preisleistung

Unsere Meinung

Roy of the Rovers

Hersteller: Gremlin Graphics
Vertrieb: Ariolasoft
System: Amiga, Atari ST, C64
Preis: 35,– bis 65,– DM
(je nach System)



Bildschirmfoto: C64

Bis um 17 Uhr müssen Sie es geschafft haben, Ihre Mannschaft wieder zusammenzustellen. Schaffen Sie es, die entführten Kameraden zu finden?

Auf der Suche nach den verlorenen Fußballkameraden

Die Softwarefirma Gremlin hat mit Roy of the Rovers ein Spiel auf den Markt gebracht, das leider nur in der Kategorie Mittelklasse Plazierung findet. Der skrupellose Manager einer Baufirma will auf dem Gelände des Fußballteams Rovers ein Hochhaus errichten.

Damit die Rovers das Stadion weiterhin finanzieren und somit behalten können, müssen sie das um 17 Uhr stattfindende Spiel gewinnen. Der Manager, der das natürlich unterbinden will, entführt die gesamte Mannschaft der Rovers bis auf Roy. Dieser steht nun unter Zeitdruck, denn er weiß, daß das Fußballspiel auf jeden Fall gewonnen werden muß. Also macht er sich auf die Suche nach seinen entführten Mannschaftskameraden.

Zwei Spiele in einem

Das Spiel gliedert sich in zwei Teile: zum einen der Actionteil, in dem es gilt, seine Kameraden wiederzufinden, und zum zweiten das eigentliche Fußballmatch, wobei der Spieler um den Erhalt des Stadions kämpfen muß. Anfangs kann man wählen, ob man das gesamte Spiel, also Actionadventure mit anschließendem Fußballspiel, oder aber nur das Fußballspielen üben möchte. Beim Üben kann man sowohl allein gegen den Computer als auch zu zweit gegeneinander spielen.

Im Adventure-Teil können Sie Roy durch die Stadt lenken, zu der in der Anleitung ein Lageplan mitgeliefert wird. Hier trifft er auf Mitmenschen, die gute Informationen über den Verbleib der Kameraden geben können; jedoch nicht alle Personen sind ihm wohlgesonnen, so daß man sich auch auf Kampfszenen gefaßt machen muß. Die Steuerung erfolgt ziemlich komfortabel mittels Joystick, die einzelnen Aktionen können über Pulldown-Menüs erreicht werden, die durch Drücken der Funktionstasten aktiviert werden.

Im Fußballpart, der übrigens einzeln nachgeladen wird, spielt man gegen den Computer. Das Spielfeld mit den Spielern wird dreidimensional dargestellt, eine Laufschrift zeigt die Reaktionen der Zuschauer und den aktuellen Spielstand an. Das Match wird mit einfachen Regeln ohne Seitenaus, Ecke und Foul gespielt.

Zusammenfassung

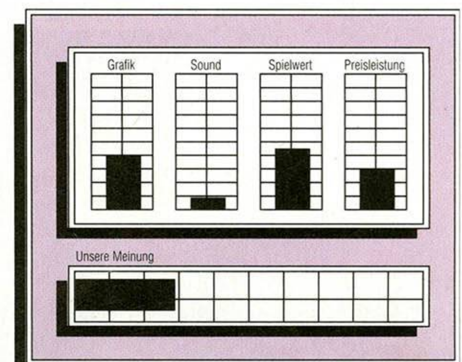
Roy of the Rovers hat eine interessante Spielidee, die aber leider nur mehr schlecht als recht verwirklicht wurde. Gerade beim Fußballspiel hätten sich die Programmierer etwas mehr Mühe geben können. Die Grafik von beiden Teilen ist befriedigend, jedoch die Begleitmusik ist mitunter recht nervtötend; hier hilft stellenweise nur noch der Lautstärkeregler. Die von uns getestete 64'er Datasettenversion verfügt über eine relativ schnelle Laderoutine, nach dem ersten Ladevorgang erscheint jedoch leider nur ein enttäuschendes Titelbild ohne Musikuntermalung. Ein interessantes Feature dieses Spieles, das besonders die Computerbenutzer erfreut, die der englischen Sprache nicht sonderlich mächtig sind, besteht darin, daß man zwischen den Sprachen Englisch, Französisch, Spanisch und Deutsch wählen kann. Wer sich also relativ billig ein kombiniertes Fußballspiel-Adventure zulegen will, ist mit Roy of the Rovers recht gut beraten.

(R. Marz/J. Seibel/br)



Bildschirmfoto: C64

Das alles entscheidende Fußballspiel. Sie wissen, daß Sie alles dransetzen müssen, das Spiel zu gewinnen, denn sonst wird aus dem Stadion eine Betonwüste.



CAPTAIN POWER

AND THE SOLDIERS OF THE FUTURE™

**Captain Power ist eine Videoserie.
Sie werden sich jetzt sicherlich fragen, warum wir darüber berichten? Nun, Captain Power ist keine normale Serie. Hier können Sie als Zuschauer indirekt mitmachen! Wie und warum, lesen Sie im folgenden Artikel!**



CAPTAIN POWER
AND THE SOLDIERS OF THE FUTURE™

Wir schreiben das Jahr 2147. Die Zeit der großen Metallkriege ist vorüber. Die Maschine hat die Weltherrschaft übernommen. Dieser Supercomputer personifiziert sich in Lord Dread, der Fusion aus der Computeranlage OVERMIND und eines Wissenschaftlers, der unter dessen Einfluß geriet. Der daraus entstandene Hybrid erklärte den Menschen den Krieg und rief das Zeitalter der Maschine aus!
Wie bei allen Kriegen gibt es auch hier Überlebende, die sich gegen die Macht der Maschine stellen. Der böse Lord Bread versucht, diese zu unterjochen. Sollte sich ihm dabei einer in den Weg stellen, so wird er digitalisiert. Hierbei wird nicht ein Abbild der Person, sondern die Person selber in eine Maschine, meistens in einen Virodread eingelesen. Hier lebt die betreffende Person dann weiter. Die oben erwähnten Virodreads sind fast unzerstörbare Kampfmaschinen, welche Lord Dread aufs Wort gehorchen. Und natürlich gibt es auch die Guten, welche sich (nicht) immer erfolgreich dem bösen Lord Dread entgegenstellen. Hier werden sie von Captain Power und seinen Soldaten der Zukunft verkörpert. Diese verfügen über Kampfanzüge, durch die jeder einzelne zur Ein-Mann-Armee wird.

Power on

Diesen Rebellen, die durch Captain Power und Co. verkörpert werden, können Sie helfen, den Krieg für das Gute zu entscheiden. Zwar können Sie nicht direkt in das Filmgeschehen eingreifen, aber Sie können sich einen Interlocker, eine Art Raumschiff, zulegen.

Mit diesem Gerät, das speziell für Captain Power entwickelt wurde, können Sie nach Herzenslust auf Lord Dreads Schergen, die über den Bildschirm flitzen, feuern. Der Interlocker registriert, wenn Sie einen von Dreads Robotern treffen, aber er bemerkt auch, wenn Sie aus dem Bildschirm heraus getroffen werden. Etwaige Treffer an Ihrem Interlocker geben Punktabzug.

Sollte es passieren, daß Ihre Punktzahl kleiner/gleich Null wird, gibt es ein paar unangenehme Geräusche, und ein wichtiges Teil Ihres Interlockers, genauer gesagt der Pilotensitz, fliegt Ihnen um die Ohren.

Wir mixen uns einen Filmcocktail!

Captain Power ist, so die Werbeaussage, "interaktives Fernsehen". An dieser Sache gefällt mir nicht, daß man zwar auf die Bösen im Film schießen kann und Punkte gutgeschrieben bekommt, daß sich aber dadurch nichts am Filmablauf ändert. Das wäre wahrscheinlich doch etwas zuviel verlangt, denn es ist zur Zeit technisch noch nicht so einfach möglich, genannten Wunsch zu realisieren. Sollte sich jedoch CD-Video so durchsetzen wie erhofft und wird dann weiter am interaktiven Fernsehen gearbeitet, so können wir uns jetzt schon darauf freuen. Kommen wir zurück zur Gegenwart. Wäre dieser Artikel eine Software Review, so müßte jetzt ein Urteil über das Spiel kommen. Doch dieser Artikel ist ein Bericht über eine Videoserie zum Mitspielen. Logischerweise dürfte deshalb hier auch keine Bewertung (Resümee) kommen, trotzdem möchte ich an dieser Stelle Kritik üben! Captain Power ist zwar im Gesamteindruck eine gut gemachte Sciene-Fiction-Serie. Die Tatsache, daß man allein schon in der ersten Folge Science-Fiction-Filme wie Star Trek, Star Wars, Kampfstern Galactica und Tron wiederfindet, wirkt doch sehr störend.





Die Mannschaft ist zum Kampf angetreten. Also volle Deckung!

Eine technische Revolution

Nachdem Captain Power bereits in den Staaten zu einem Riesenerfolg wurde, dauerte es natürlich nicht lange, bis weitere Folgen der Serie gedreht wurden, neue Serienkonzepte für andere Sendereihen, bei denen ebenfalls der Interlocker benutzt werden kann, liegen auch schon vor. In England und Spanien wird schon seit längerem im Wohnzimmer gekämpft. Hier in Deutschland soll dieser Boom nun einsetzen. Die Firma NewVision Video in München macht es möglich. Den Captain Power nebst Interlocker kann man sich in jeder guten Videothek ausleihen. Niemand muß sich, um in den vollen Genuß dieses Super-Filmspaßes zu kommen, für teures Geld extra den Interlocker kaufen. In den Staaten, wo Captain Power herkommt, läuft dieser im Fernsehen, und wer mitmachen will, braucht den Interlocker. Da haben wir es besser, wir gehen in die nächste Videothek und können mitspielen. Sollte es einem zu langweilig werden, alleine gegen die Bösen anzutreten, so holt man sich einfach einen guten Kumpel, einen zweiten Interlocker, und schon kann der Spaß neben dem Fernseher im Wohnzimmer richtig losgehen.

Die Interlocker können zu diesem Zweck von TV- auf Raumbetrieb umgeschaltet werden. So ist es dann möglich, daß man mit seinem Kumpel durch die Wohnung jagt.

Etwaige teure Vasen etc. sollten vor Spielbeginn von den Eltern in Sicherheit gebracht werden.

Zielen...schießen...daneben!

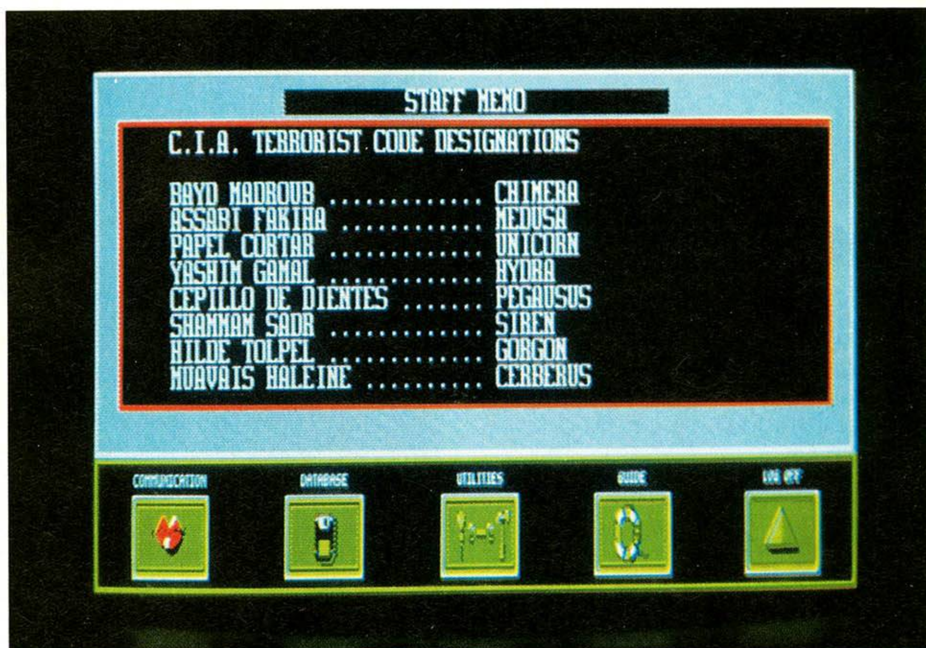
Um es zusammenfassend zu sagen: Jeder Fan von Science Fiction sollte sich Captain Power and the Soldiers of the Future angesehen haben. Es ist zwar nicht so ein Hit wie Star Wars, aber trotzdem nicht ohne. Wer sich zu albern vorkommt, wenn er mit dem Interlocker vor dem Fernseher sitzt, dem sei gesagt, daß man Captain Power auch ohne selbigen sehen kann. Doch dann fehlt es an Action und Spannung.

(rg)



The President is Missing!

Hersteller: Cosmi
Vertrieb: Fachhandel
System: Atari ST, C-64, MS-DOS
Preis: ca. 79,95 DM



Bildschirmfoto: Atari ST

Der Staatsstreich

Am 6.6.1966 fand in einem kleinen Staat Europas eine der größten terroristischen Aktionen der Weltgeschichte statt. In einer konzertierten Aktion wurde innerhalb von Minuten der Präsident der Vereinigten Staaten von Amerika sowie zehn weitere europäische Staatschefs entführt. Noch schlimmer: Niemand weiß, wer für die Entführung verantwortlich ist, es besteht kein Hinweis auf die Identität der Terroristen. Sind die entführten Staatschefs noch am Leben? Die einzige Spur ist ein Tonband, auf dem eine unidentifizierte Stimme die Verantwortung für die Aktion übernimmt und unerfüllbare Forderungen stellt. Als Undercover Agent, der seine Brötchen als Staatssekretär verdient, ist es nun Ihre Aufgabe, binnen kürzester Zeit die dubiosen Vorgänge aufzuklären. Deshalb müssen Sie unter anderem mit dem Vizepräsidenten, dem Direktor der CIA und dem Staatssekretär für Verteidigung sprechen. Aber auch der Chef des libyschen Geheimdienstes scheint eine Rolle in diesem Drama zu spielen...

Der Tag Null

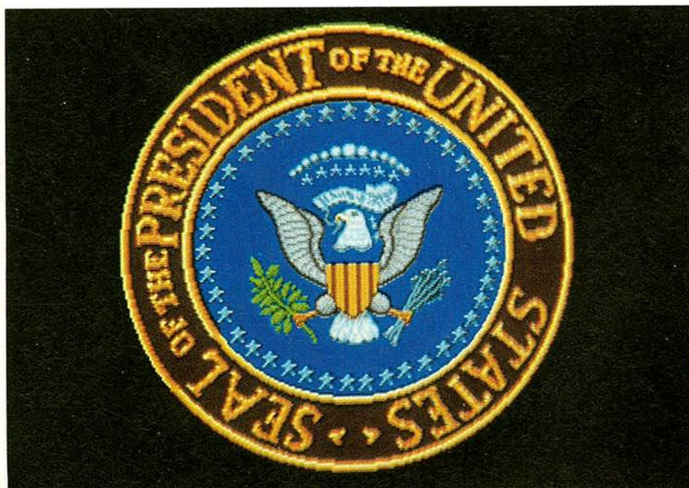
Als Undercover Agent gehören Sie natürlich nicht zu dem Personenkreis, der öfter mit dem Präsidenten zusammentrifft. Daher müssen Sie sich erst einmal eine Menge Informationen beschaffen, um Ihre Ermittlungen aufnehmen zu können. Zu diesem Zweck können Sie Dossiers einsehen und verschiedene Luft- und Satellitenaufnahmen studieren.

Zusätzlich stehen Ihnen acht weitere Undercover Agenten zur Verfügung, die Sie weltweit operieren lassen können. Das Audio Tape, das zur Zeit die einzige greifbare Spur darstellt, enthält einige Geheimnisse, die Sie zum Teil erst im weiteren Verlauf entschlüsseln können. Codierte Nachrichten, die von den Informanten an Sie abgesandt werden, müssen entschlüsselt werden, möglicherweise enthalten sie den Schlüssel zur Befreiung des Präsidenten. Und vergessen Sie nie: Sie sind vollkommen unabhängig, und niemand ist über einen Verdacht erhaben. Ist es Ihnen gelungen, an interessante Informationen heranzukommen, sollten Sie Ihre Hilfsagenten darauf ansetzen. Diese werden dann unermüdlich versuchen, weitere Details herauszuarbeiten. Wenn Sie auf einmal codierte Informationen bekommen, können Sie fast sicher sein, etwas Wichtiges herausgefunden zu haben. Bei aller Sorgfalt der Ermittlungen sollten Sie es aber keinesfalls vergessen, Ihre Akten auf den neuesten Stand zu bringen. So können Sie Ihre Fortschritte fixieren. Nichts ist ärgerlicher, als der Verlust einer wichtigen Information durch Unachtsamkeit!

Fazit

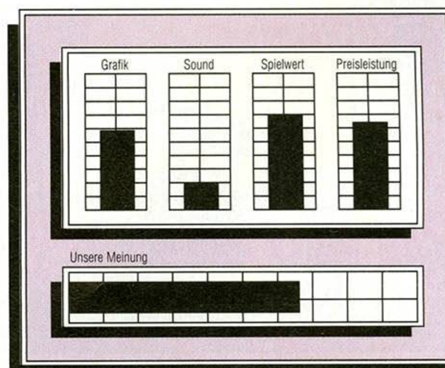
Ein Detektivspiel im großen Rahmen, so präsentiert sich das Programm dem geneigten Betrachter. Komplett menügesteuert, fällt es auch Ungeübten relativ leicht, sich mit dem Programm auseinanderzusetzen. Eindrucksvolle Grafiken begleiten den ermittelnden Agenten bei seiner Arbeit. Werden Sie es schaffen, den Präsidenten zu lokalisieren und zu befreien?

(mm)



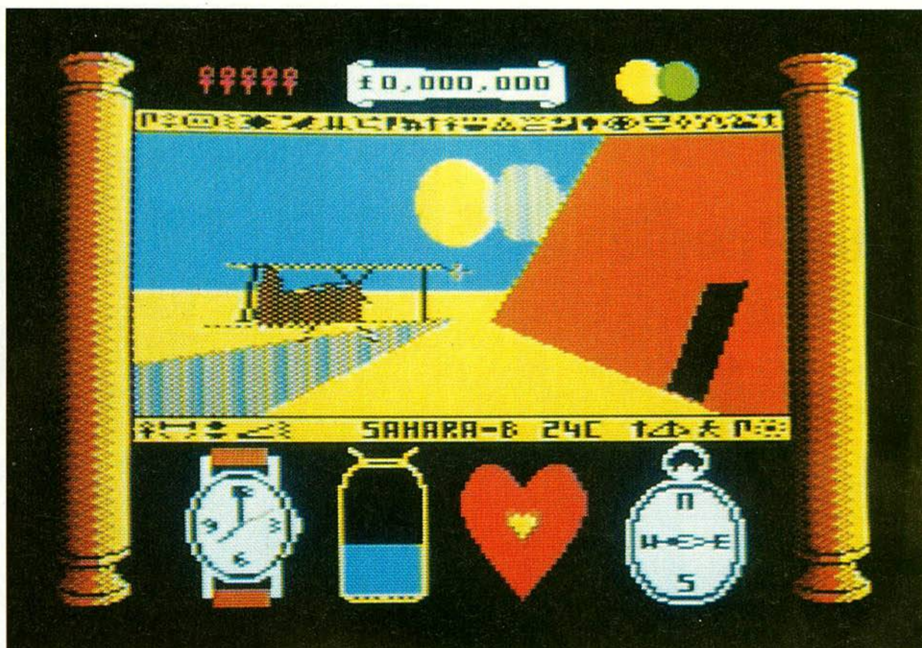
Bildschirmfoto: Atari ST

Der Präsident der USA ist entführt worden. Sie als Ermittlungsagent sind damit betraut, die Vorgänge zu klären.



Total Eclipse

Hersteller: Incentive
Vertrieb: Fachhandel
System: C-64
Preis: voraussichtlich DM 49,– bis DM 59,–



Bildschirmfoto: C-64

Die Pyramide des Re

Es steht geschrieben, daß im Herzen des alten Ägypten vor Hunderten von Jahren der damalige Hohe Priester sehr verärgert wurde. Das Volk war nicht mehr gewillt, Re Opfer darzubringen. Es kam zum Aufstand. So verhängte der Hohe Priester einen Fluch über das Volk. Der Hohe Priester ließ eine große Pyramide bauen und errichtete einen Schrein für den Sonnengott Re in der obersten Kammer der Pyramide. Danach sprach er den fürchterlichen Fluch aus, daß das Volk sterben müsse, sollten die Sonnenstrahlen eines Tages nicht den Schrein des Re bescheinen. Heute schreiben wir den 26. Oktober 1930, und in circa zwei Stunden wird der Mond eine totale Sonnenfinsternis auslösen. Im gleichen Moment wird auch der Fluch des Hohen Priesters aktiv werden, der Mond wird explodieren, und die Erde mit einem Meteoritenschauer überschütten. Dies hätte katastrophale Folgen für das ökologische Gleichgewicht, Konflikte und Hungersnöte ständen der Menschheit bevor. Nur ein mutiger und furchtloser Abenteurer kann vielleicht die Welt noch retten.

Mit Ankh und Revolver...

Da stehen Sie nun am Rand der Pyramide, ganz im untersten Stockwerk. Der ganze Weg liegt noch vor Ihnen, und zu allem Überfluß ist Ihre Wasserflasche nur zur Hälfte gefüllt.

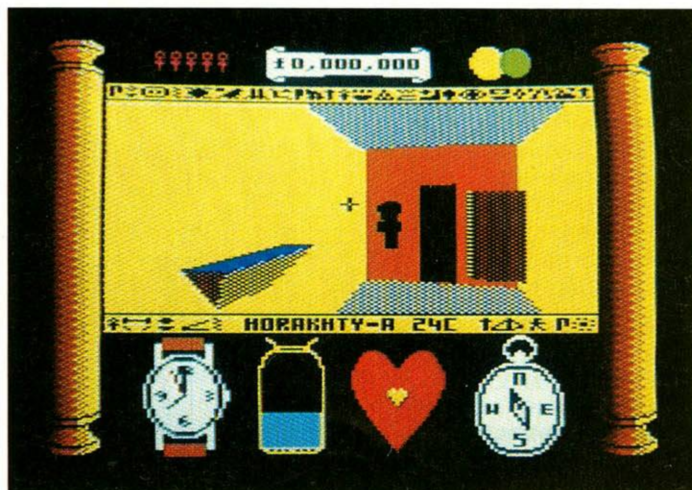
Ohne Wasser haben Sie in einer glühend heißen Pyramide nur geringe Überlebenschancen, also steht das Auffüllen der Flasche zunächst im Vordergrund. Schon der "Flur", der in die Pyramide hineinführt, enthält einen Wassertrog. Eine günstige Gelegenheit, um sich mit dem lebensnotwendigen Wasser zu versorgen.

Im nächsten Raum können Sie dann Ihre Talente als Grabräuber ausloten. Ein blauer, aufrecht stehender Konus stellt einen Schatz dar. Wenn Sie diesen berühren, geht er automatisch in Ihren Besitz über. Gegenwärtig befinden Sie sich in Ebene 24C, der Eingang zu der Grabkammer ist in Höhe von 72C zu finden, ein weiter Weg, wenn nur zirca zwei Stunden zur Verfügung stehen. Auf Ihrem Weg sollten Sie ständig Ausschau nach Ankhs halten. Das Ankh ist das altägyptische Symbol für den Nilschlüssel, ein Zeichen der Macht. In diesem Spiel haben die Ankhs eine etwas andere Bedeutung. Mit ihrer Hilfe können verschlossene Türen innerhalb der Pyramide geöffnet werden, um sich Zutritt zu weiteren Teilen des komplexen Labyrinths zu verschaffen. Außerdem, für alle Fälle haben Sie auch noch den Revolver bei sich...

Resümee

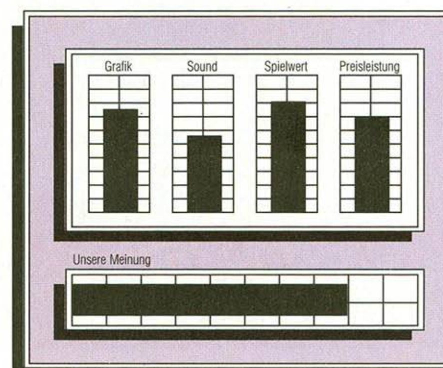
Besonders beeindruckt hat uns die Darstellung des Geschehens. Freescape verhilft dem Spiel zu einer Anschaulichkeit, die seinesgleichen sucht. Es ist schon beachtlich, zu welchen grafischen Leistungen der C-64 mit Hilfe von Freescape gebracht werden kann. Untermalt werden die Abenteuer mit einer Musik, die sich sehr gut in die Stimmung der Pyramide einfügt. Die Steuerung mit Hilfe der Tastatur ist durchdacht, und ist man erst einmal mit den 15 verschiedenen Möglichkeiten vertraut, kann man mit beachtlicher Geschwindigkeit durch die Gänge der Pyramide huschen. Trotzdem kann schon hinter der nächsten Ecke eine tückische Falle lauern. Ob Falltüren oder vergiftete Pfeile, man sollte sich in acht nehmen, wenn man wirklich beabsichtigt, der obersten Kammer einen Besuch abzustatten...

(mm)



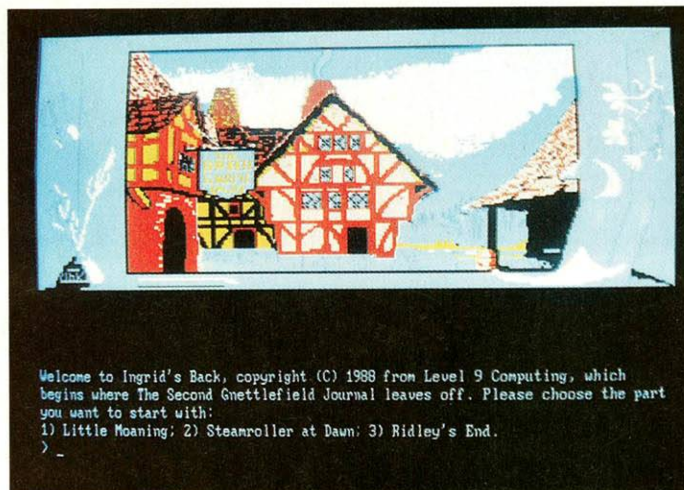
Bildschirmfoto: C-64

Ein komplexes Labyrinth ist nicht einfach zu erforschen. Das Zeichnen einer Karte kann viele Irrwege ersparen...



Ingrid's Back!

Hersteller: Level 9
System: MS-DOS, Atari ST, Amiga
Preis: ca. 79,– DM



Bildschirmfoto MS-DOS

Ein Gasthaus, nur eine Station in Ingrids Abenteuern. Endlich gibt es auch auf dem PC vernünftige Grafiken.

Neue Abenteuer im Gnomenland

Ingrid, das chaotische Gnomenmädchen aus Level 9s Gnome Ranger, schlägt mal wieder voll zu. Ihr Tatendrang ist nach der glücklichen Rückkehr aus der unfreiwilligen Verbannung ungebrochen. Sie weiß wie immer alles besser, hat wundervolle Ideen (die sich merkwürdigerweise und Gott sei Dank nie in die Tat umsetzen lassen), wie man die Zustände im Gnomendorf ändern könnte und geht mit ihrer freundlichen direkten Art jedermann schlicht auf die Nerven.

An den Rand des Wahnsinns getrieben, sind die Gnome von Little Moaning somit heilfroh, als sie von einem jungen, aufstrebenden Gnommanager um ihre Häuser und Felder gebracht werden sollen, der hier ein Feriendorf für gestreßte Gnomyuppies errichten will – denn dies zu verhindern, ist ein ideales Betätigungsfeld für Ingrid. Und solange Ingrid anderweitig beschäftigt ist, haben die Gnome das, was für sie das Wichtigste ist: ihre Ruhe!

Ingrid startet nun zuerst einmal eine Unterschriftensammlung gegen den Enteignungsbeschluß, und als der friedliche Protest nicht weiterhilft, muß sie die Sache eben selbst in die Hand nehmen und z.B. eigenhändig die Dampfwalze stoppen, die ihre geliebte Gnettlesfield Farm niedermachen will. Daß es bei diesen und anderen Aktionen reichlich chaotisch zugeht, erklärt sich, wenn man Ingrid ein bißchen näher kennt, von selbst.

Ein Augenschmaus

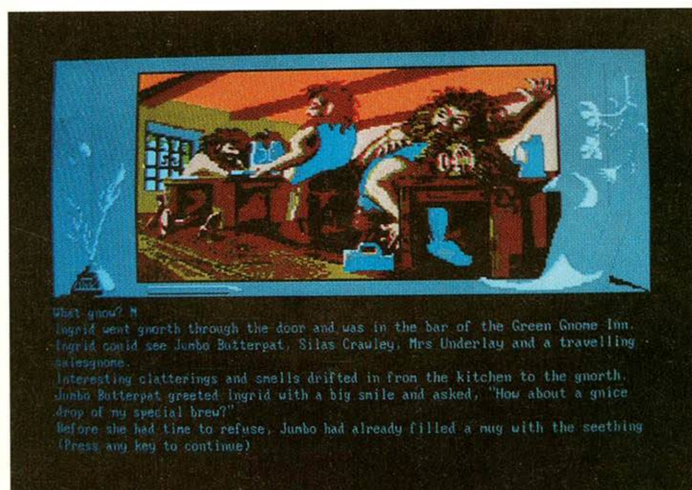
Wenn man Ingrid selbst auch nicht gerade als Schönheit bezeichnen kann (nach menschlichem Ermessen zumindest nicht), so ist doch die Grafik des Adventures allererste Superklasse. Echte EGA-Grafik – warum gibt es die nicht öfter? Für CGA und Hercules ist natürlich auch gesorgt, aber der EGA-Besitzer ist dankbar für jedes Spiel, in dem die Fähigkeiten seiner Grafikkarte mal richtig zum Tragen kommen. Und das tun sie hier ganz sicher.

Auch ansonsten handelt es sich bei diesem (wie bei Level 9 üblichen) dreiteiligen Adventure um ein spannendes und nicht zuletzt sehr witziges Spiel. Im Lieferumfang enthalten ist u.a. das Programm sowohl im 5 1/4"- wie auch im 3 1/2"-Format. Der Parser ist recht flexibel, und die Antworten des Programms lassen auch nicht gerade Langeweile aufkommen. Bei der Lösung der diversen Probleme ist viel Fantasie gefragt, wenn man aber die umfangreiche Anleitung gründlich durchgelesen hat, fallen einem auch in kniffligen Situationen noch ein paar mögliche Auswege ein.

Alles in allem...

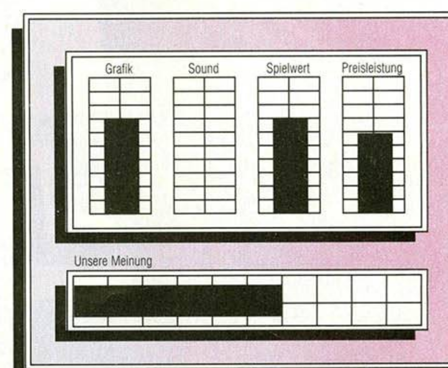
...ist Ingrid's Back! ein hübsches und spannendes Adventure, dessen drei Teile in ihrem Schwierigkeitsgrad gestaffelt sind, so daß sich auch ein Anfänger damit anfreunden kann. Nach dem etwas leichteren Einführungsteil werden aber selbst erfahrenere Abenteurer noch so manche harte Nuß zu knacken haben und viele unterhaltsame Stunden mit Ingrid verbringen.

(Antje Hink/mm)



Bildschirmfoto MS-DOS

Trinken und noch schlimmere Dinge scheinen die Lieblingsbeschäftigungen der Gnome zu sein; zu diesem Schluß kann man gelangen, wenn man einmal in ein Gnomenwirtshaus schaut.





Die ewigen Spieler

Es soll sie ja geben, die ewigen Spieler. Woran erkennt man sie? Nein, keine krummen Finger, keine geschwollenen Feuerknopfdaumen und keine viereckigen Augen. Die wahren Spieler erkennt man daran, daß sie immer mit geducktem Kopf durch die Gegend laufen. Sollte man das Glück haben, in die Nähe eines Spielers zu gelangen, können Sie es noch einfacher feststellen, ob Sie es mit einem ewigen Spieler zu tun haben. Denn es gibt noch ein weiteres besonderes Merkmal, das einen ewigen Spieler für Außenstehende erkennbar macht. Sollten Sie Piepstöne hören, können Sie davon ausgehen, einen gefunden zu haben.

Warum, werden Sie jetzt fragen, laufen die ewigen Spieler nun immer mit geducktem Kopfe herum, und warum piepst es in ihrer Nähe? Diese Leute tragen immer etwas zum Spielen mit sich und zwar die "Game & Watch"-Spiele der Fa. Nintendo. Dies sind kleine, flache, mit einem LCD (= Liquid Crystal Display) ausgestattete taschenrechnerähnliche Spielmodule. Diese gibt es in zwei verschiedenen Versionen. Zum einen die normalen, welche einen Bildschirm beinhalten, zum anderen in einer sogenannten Multi-Screen-Version, die über zwei Bildschirme verfügen. Wer nun Farben und guten Sound bei diesen Spielen erwartet, der wird enttäuscht sein. Farben sind im LCD-Bereich zwar möglich, es gab auch vor ein paar Jahren diverse farbige "Game & Watch"-Spiele, sie verbrauchten aber viel Strom. Wenn Farbe erzeugt wird, so sind es Folien, die über den eigentlichen Screen gelegt werden. Man sollte ebenfalls nicht glauben, Spitzenanimationen zu sehen zu bekommen, da die Animationen hier folgendermaßen produziert werden: In den Schirm sind einzelne Umrisse des jeweiligen Sprites eingebaut. Also einfacher gesagt, es befindet sich ein Shape im Schirm, der, wenn er erscheinen soll, unter Strom gesetzt wird. Aufgrund der Tatsache, daß diese Shapes sich nebeneinander befinden und schnell zwischen ihnen umgeschaltet wird, entsteht der Eindruck einer fortlaufenden Bewegung über den Schirm. Es ist doch sehr erstaunlich, wie die Leute von Nintendo es schaffen, aus ein paar simplen Tönen respektable Sounds zu erstellen. Dafür kann man ihnen ein Kompliment aussprechen. (Ihr dürft euch auf die Schulter klopfen, Jungs!)

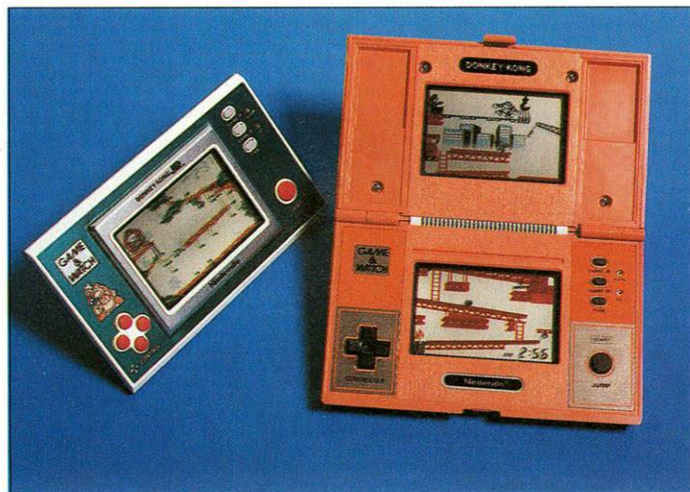
Welche Games gibt es?

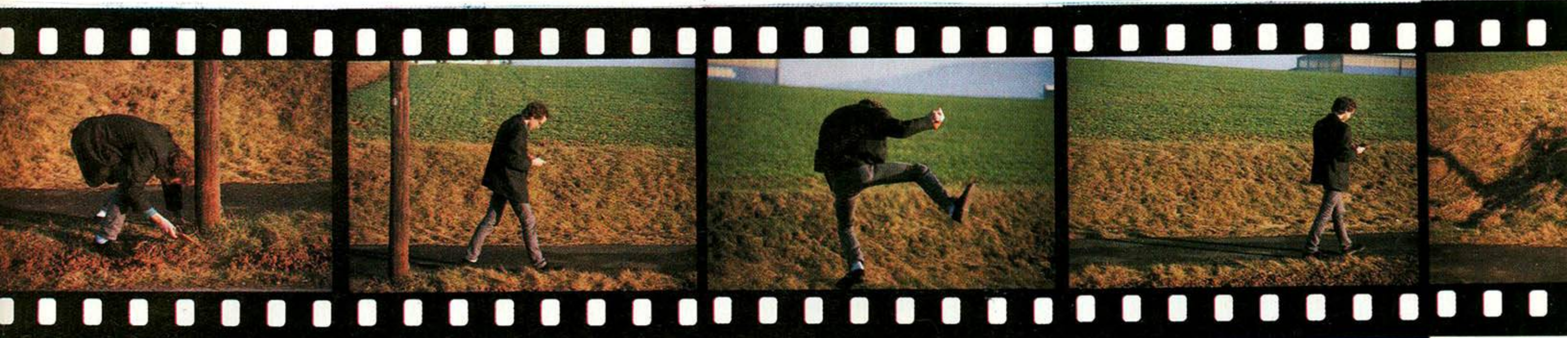
Das Angebot an Spielen umfaßt ein weites Feld. Es gibt Spiele, in denen man Menschen, die aus einem brennenden Hochhaus springen, mittels Trampolin in einen Krankenwagen transferieren muß. (Sehr geschmackvoll). Des weiteren gibt es ein paar Sportspiele, welche auf die beschränkten Spielmöglichkeiten der LCD-Spiele umgearbeitet wurden. In letzter Zeit sehr beliebt und deswegen für uns interessant sind Umsetzungen von Nintendo-Spielmodulen, die es für das NES gibt. Wir haben die unserer Meinung nach besten ausgesucht und stellen sie Ihnen hier vor.

Super Mario Bros.

Ein Spiel, über das man nicht viel schreiben kann und muß. Sie übernehmen die Rolle von Mario, und Ihre







Aufgabe ist es, die entführte Prinzessin zu retten. Auf dem Weg dorthin müssen Sie viele Abenteuer bestehen. Wie schon beim original Nintendo-Spiel ist auch hier der Spielwert sehr hoch. Dies wird dadurch unterstützt, daß es möglich ist, das Spiel einfach in die Tasche zu stecken, und dort, wo man gerade Lust hat, weiterzuspielen.

Donkey Kong

Das altbekannte Spiel, in dem Mario seine Freundin befreien muß. Anders als im Original gibt es hier nur ein Level. Mario muß ein Gerüst erklimmen, an dessen Spitze Donkey Kong steht. Dieser wirft mit Fässern. Sollte Mario es geschafft haben, die obere Ebene des Gerüstes zu erreichen, besteht seine Aufgabe darin, einen Kran anzuschalten, um dann an diesen zu springen und dort einen Haken zu lösen. Vier dieser Haken halten die obere Reihe des Gerüstes, auf der Kong herumläuft. Hat er alle entfernt, fällt Kong herunter, und es geht von vorne los.

Donkey Kong II

Dieses kann seine Verwandtschaft mit Donkey Kong Jr. nicht leugnen. Diesmal übernehmen Sie die Rolle des kleinen Kong und müssen Ihren Vater befreien. Daran werden Sie von Krokodilen, Blitzen und Geiern gehindert. Was gefällt, ist die Tatsache, daß es Nintendo gelungen ist, alle Elemente des eigentlichen Automaten in diesem "Handheld"-Game unterzubringen.

Donkey Kong Jr.

Sohnemann muß Vater Kong befreien. Gestört wird er durch Bärenfallen und Vögel. Um Vater zu befreien, muß er viermal zum Käfig gelangen. Nicht ganz so gut wie Donkey Kong II, aber sicherlich eine preiswerte Alternative.

So sieht's aus!

Nachdem die Handhelds genau wie die Telespiele vor ein paar Jahren ihren Höhepunkt hatten und dann fast spurlos verschwanden, sind sie jetzt wieder da. Man merkt aber ganz klar, daß die Firmen nicht mehr, wie vor ein paar Jahren, so viel Wert darauf legen, Gutes und Neues zu produzieren. Damals verging eigentlich kein Monat, in dem nicht neue, gute Spiele und technische Sensationen vollbracht wurden. Heute ist es anders. Die meisten Firmen in Deutschland sind aus dem Vertrieb ausgestiegen. Wer irgendwann einmal ein Geschenk für jemanden benötigt, der eigentlich schon alles hat, sollte sich die kleinen Handhelds ruhig einmal näher anschauen. Auch den ganz versessenen Spielfreaks seien diese Spiele empfohlen. Unser Redaktionsfavorit sind die Super Mario Bros.

Weitere Infos und einen Bezugsquellennachweis gibt es bei:

Bienengraeber GmbH,
Ottenser Landstr. 124,
2000 Hamburg 54

(rg)

Miracle Warriors

System: Sega
Preis: 129,– DM

Bildschirmfoto: Sega

Wunderstreiter

Das weite Feld der Rollenspiele, unlängst noch eine Domäne der Heimcomputer, wird zunehmend auch dem Besitzer von Telespielkonsolen zugänglich. Miracle Warriors ist eine der neuen Sega-Cartridges und entführt den Spieler in eine fantastische Welt. Es gilt, einen Helden zu steuern, auf dessen Schultern das Schicksal seines Landes ruht. Der Part des Unerschrockenen ist auch hier wieder Ihnen als Spieler zugedacht.

In der magischen Spielwelt lauern grausige und mächtige Gegner auf Sie, den Helden, aber auch eine große Aufgabe, die Sie für einige Zeit an die Konsole fesseln wird. Es gilt, drei sagenumwobene Kämpfer, die momentan noch in einem Zauberschlaf ruhen, wieder zum Leben zu erwecken und mit ihrer Hilfe eine schreckliche Bedrohung durch einen bösen Zauberer abzuwenden.

Die lange Suche beginnen Sie, wie im richtigen Leben, ganz alleine. Die Spielfigur ist alles andere als der Held, den Sie einmal darstellen soll. Zunächst gilt es, möglichst vielen Fieslingen den Garaus zu machen und sich an deren Hinterlassenschaft zu bereichern. Die im Kampf gewonnene Erfahrung sorgt ihrerseits für eine Verbesserung der Fertigkeiten bei Auseinandersetzungen.

Ist der Held dann solchermaßen in einen akzeptablen Zustand gebracht worden, kann der Spieler daran gehen, die drei Schlafenden zu erwecken. Ein Held nach dem anderen muß gefunden und mit einem entsprechenden Gegenstand und einem Zauberspruch zum Leben erweckt werden. Eine komplette Lösung des Spiels ist nur zusammen mit den drei Kampfgefährten möglich.

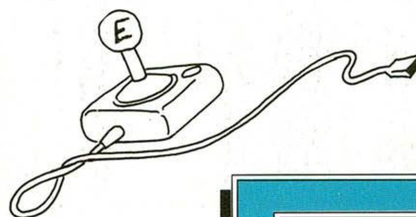
Fazit

Ein nicht allzu schwer zu spielendes, grafisch und musikalisch überzeugend gemachtes Rollenspiel, war unser erster Eindruck von Miracle Warriors, der auch nach einer Wochenendsitzung bestehen blieb. Die Steuerung ist wohldurchdacht, und schon nach wenigen Minuten hat der Spieler die Logik der Menüs erfaßt. Die Option, Spielstände zu speichern, ist vorhanden und leicht zu handhaben. So sind auch bei fortgeschrittenem Spielstand etwaige Sterbefälle in Ihrer Heldentruppe nicht weiter tragisch. Einziger wirklicher Mangel ist das Fehlen eines vom Spieler kontrollierbaren Magie-Systems. Ein solches hätte doch noch einiges an Variation und Rollenspielcharakter miteinzubringen vermocht. Aber man kann nicht alles haben, und wer eine Sega-Konsole sein eigen nennt, sollte Miracle Warriors, dessen Schwierigkeitsgrad es auch für komplette Rollenspielneulinge interessant macht, einmal ins Auge fassen.

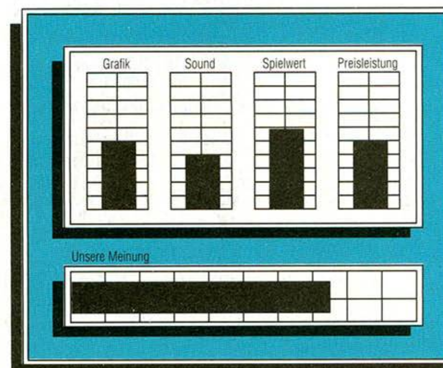
(hs)



Bildschirmfoto: Sega

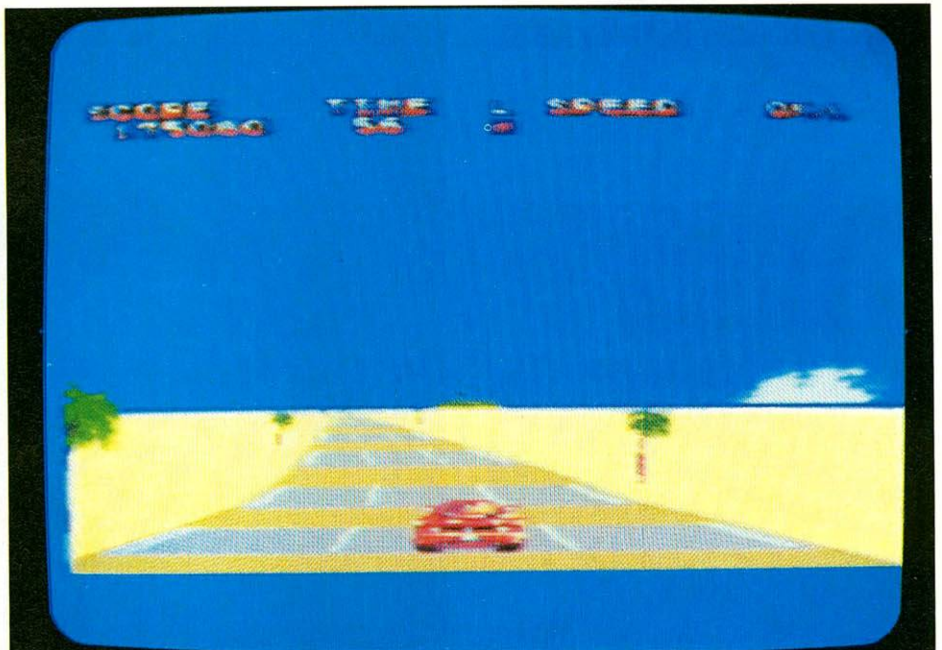


Miracle Warriors präsentiert sich als Rollenspiel, das auch Anfängern in diesem Bereich zu empfehlen ist.



Out Run 3-D

System: Sega
Peripherie: 3-D-Brille
Preis: ca. DM 89,–



Bildschirmfoto: Sega

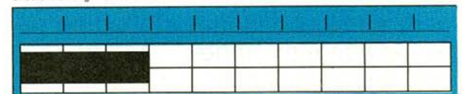
Ein alter, neuer Bekannter

Jetzt gibt es Out Run in einer Version für die 3-D-Brille. Grafisch hat sich nichts geändert, außer daß man jetzt die 3-D-Brille braucht, um spielen zu können. Sie müssen in Ihrem Ferrari mit der blonden Beifahrerin diverse Strecken abfahren und unbeschädigt ins Ziel kommen. Um von einer Strecke auf die nächste zu kommen, müssen Sie den Checkpoint während eines Zeitlimits erreichen. Werden hier nicht die Kunden auf den Arm genommen? Ich frage ganz offen, warum dieses Cartridge, da man sie auch ohne 3-D-Brille spielen kann, nicht früher oder anstatt der eigentlichen Out-Run-Cartridge gekommen ist. Sicherlich werden jetzt viele Kunden, welche eine 3-D-Brille besitzen und sich damals als Fans des Spiels die normale Version von Out Run gekauft haben, enttäuscht sein.

Und das ist verständlich, denn wer gibt schon zweimal DM 90,– für dasselbe Spiel aus, um es dann in drei Versionen zu besitzen. Hier hätte Sega sich und den Kunden einen Gefallen getan, über das, was man hier macht, nachzudenken.

(rg)

Unsere Meinung





Bildschirmfoto: Sega

Poseidon Wars 3-D

System: Sega
Peripherie: 3-D Brille
Preis: DM 89,95

A7, Treffer, B7, versenkt

Schiffe versenken auf eine andere Art kann man mit dem Sega-Spiel Poseidon Wars 3-D. Wie der Name schon sagt, wird das Spiel mit der Segascope-Brille gespielt. Es hat allerdings auch eine 2-D-Option. Worum geht es nun? Im großen und ganzen ist Poseidon Wars ein Kriegsspiel und daher mit Vorsicht zu genießen. Sie übernehmen die Rolle eines jungen, aufstrebenden Kadetten an der Seeakademie. Ihnen stehen fünf Trainingsmissionen zur Verfügung, um sich im Rang hochzuarbeiten. Sollten Sie es geschafft haben, alle fünf Übungsmission zu überleben, stehen Ihnen weitere acht Missionen zur Verfügung, welche kein Training, sondern ernst sind.

Nimm mich mit, Kapitän, auf die Reise

Bei Spielstart werden Sie über Ihre Aufgaben informiert. Als nächstes können Sie sich eine von fünf Missionen auswählen. Hier ist es ratsam, mit der ersten zu beginnen und sich langsam hochzuarbeiten. In den Aufträgen geht es darum, entweder ein feindliches Schiff oder gar eine ganze Flotte gegnerischer Schiffe zu versenken. Nebenbei tauchen hier und da noch ein paar Flugzeuge auf, die Sie an Ihrem Vorhaben hindern wollen. Um nun die Gegner abzuschießen, verfügen Sie über zwei verschiedene Arten von Waffen.

Die eine ist die sogenannte SSM (Surface-to-Surfach Missile). Mit ihrer Hilfe ist es möglich, ein feindliches Kommandoschiff mit einem Treffer zu zerstören. Spielerisch hat Poseidon Wars 3-D nicht sehr viel zu bieten.

Man hat den Ausblick aus der Kommandozentrale des eigenen Schiffes und zielt mit seinem Fadenkreuz auf die Gegner. Trifft man, so verschwindet der jeweilige Gegner vom Schirm. Das war es dann auch schon. Die Grafik ist recht ordentlich, aber ein 3-D-Effekt, wie man ihn von Maze Hunter kennt, ist nicht vorhanden. Sehr schön ist es anzusehen, wenn es am Himmel und am Horizont langsam dunkel wird. Dies tritt allerdings nur auf, wenn man die Missionen mit Nr. 1 beginnend durchspielt.

Fazit

Poseidon Wars 3-D ist ein Spiel, das im ersten Augenblick viel Spaß gemacht hat. Die Grafik war auch ganz gut. Trotzdem ist es auf die Dauer nicht sehr abwechslungsreich. O.k., mal kommen die Gegner von links, dann kommen sie von rechts, und wenn man besonders brav war, erscheinen sie aus der Tiefe des Bildes... Der Sound erinnert etwas an alte Seemannslieder und liegt im Bereich des Sega-Durchschnitts (d.h., man glaubt, ihn schon mal irgendwo gehört zu haben).

Wen Schiffeversenken in 3-D interessiert, der sollte sich Poseidon Wars ruhig näher anschauen, denn Spaß macht es auf jeden Fall.

(rg)



Bildschirmfoto: Sega

Vernichten Sie die feindliche Flotte, aber achten Sie darauf, nicht getroffen zu werden.

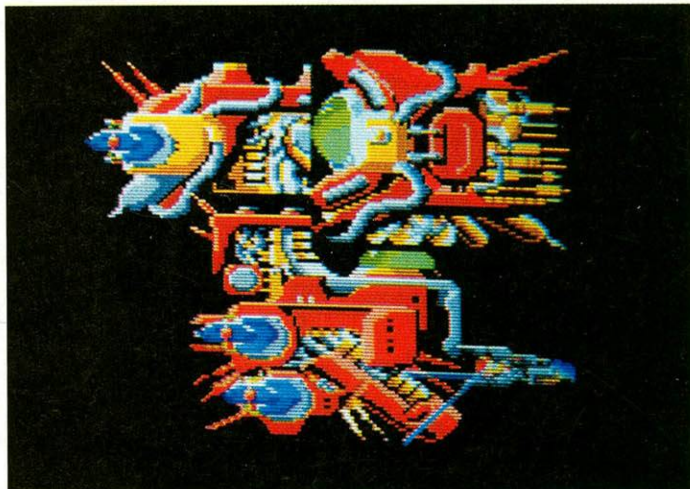
Grafik
Sound
Spielwert
Preisleistung
Unsere Meinung

R-TYPE

System: Sega (4 Mega)
Preis: ca. DM 89, –

Auf die Dauer hilft nur R-Type

Endlich ist sie erhältlich, die Konvertierung des Spielautomaten R-Type für die Sega-Konsole. Nachdem dieser Automat bereits in den Spielhallen für Aufsehen sorgte, wird nun die Umsetzung auf der Sega-Konsole selbiges noch einmal bewirken!
Warum nun wird R-Type für Furore sorgen? Ganz einfach, die Grafik und die Extrawaffen, mit denen man sich bewaffnen kann, haben es in sich. Aber worum geht es bei diesem Spiel? Nachdem das böse Bido-Imperium eine Welt nach der anderen vernichtet hat, steht es nun an der Eingangstür zur Erde und klopft freundlich an! Wollen wir sie reinlassen? Natürlich wollen wir das nicht! Also setzen wir uns in unseren R-9 Fighter und nehmen den Kampf auf!
Acht Level gilt es zu durchkämpfen, eines schwerer als das andere. Am Ende eines jeden Levels wartet dann der obligatorische Oberbösewicht, welcher bei R-Type doch etwas böser ausgefallen ist als in anderen Shoot'em Ups.



Bildschirmfoto: Sega

Eine Cartridge, die Maßstäbe setzen wird

Ohne Extrawaffen gäbe es hier auch nicht die geringste Chance, dem Bösen das Ende zu bereiten, aber natürlich verfügt R-Type über Extrawaffen. Dieses ist der schon berühmte Satellit, welcher bereits oft kopiert, aber nie erreicht wurde.
Diesen Satelliten kann man nach Belieben ausbauen, wodurch er und natürlich man selbst stärker wird. Es

Fortsetzung auf Seite 86.

Mit CWM geht's rund!

In Zusammenarbeit mit dem Telespielspezialversand CWM veranstalten wir in dieser Ausgabe einen Wettbewerb. Um hier etwas gewinnen zu können, ist Ihre Kreativität gefragt! Nein, wir wollen nicht, daß Sie uns ein Spiel schreiben, zeichnen sollen Sie auch nichts! Komponieren? Können Sie das denn? Was, sehr gut sogar? Das ist aber schade, denn komponieren sollen Sie uns auch nichts. Wir wollen einfach von Ihnen nur wissen:

Was heißt CWM?

Kommen Sie jetzt bloß nicht auf den Gedanken, bei CWM anzurufen! Die Leute dort wissen es nämlich auch nicht. Kleiner Tip: Es steht nicht für COMPUTER WERSAND MUST!

Was gibt es zu gewinnen?

Wir haben fünfmal je eine LP mit den feinsten, hörenswertesten Sounds aus den größten Spielhallen-Hit-Spielen.

Was muß ich beachten?

Das Übliche, was folgendes wäre:
1. Mitarbeiter des DMV-Verlages und deren Angehörige dürfen nicht am Wettbewerb teilnehmen.
2. Ebenso die Mitarbeiter der Firma CWM.
3. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.
4. Es ist zwar nur der Rechtsweg ausgeschlossen, aber wer von links kommt, wird auch nicht bevorzugt.

Wann ist Einsendeschluß?

Das ist der

25.02.1989

Es gilt das Datum des Poststempels.

Wo soll ich meine Idee hinsenden?

An den

DMV-Verlag
— Arcade LP —
Postfach 250
3440 Eschwege



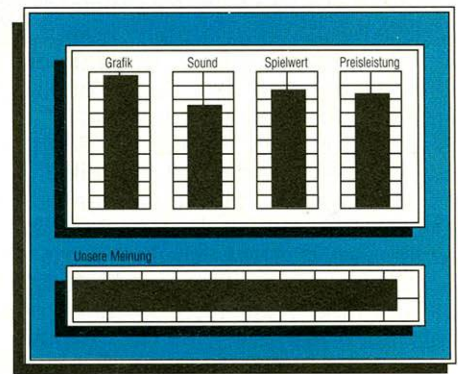
Bildschirmfoto: Sega

gibt verschiedene Arten von Lasern, einfache Schüsse, Homing Missiles etc.

Grafisch präsentiert sich R-Type als horizontal scrollend. Je weiter man in die Tiefen der gegnerischen Angriffswellen vordringt, desto besser wird die Grafik. Doch zum Besten gehören die Levelwächter, welche einem am Ende eines jeden Levels erwarten. Hier wurde mit sorgsamer Genauigkeit jeder Pixel aus dem Automaten übernommen. Der Sound des Spiels wurde ebenfalls sehr gut konvertiert.

Schließlich und endlich

Ha! Das ist mal wieder ein Spiel nach meinem Geschmack. Ich steh' total auf Shoot'em Ups. Und als ich R-Type dann in der Spielhalle gesehen habe, da bin ich ausgeflippt. Nicht nur, daß es **das** Shoot'Em Up überhaupt ist, nein, es war auch noch innovativ. Wenn ich anfangen sollte, all die Klones dieses Spiels aufzuzählen, bräuchte ich noch eine Seite. Die Umsetzung auf der Sega-Konsole hat nun meine Erwartungen übertroffen. Nicht nur, daß die Grafik edelst ist, auch für den Sound kann ich mich begeistern. R-Type ist meiner Meinung nach die HIT-Cartridge des Jahres 89. (rg)



Flashpoint läßt suchen!

Wir haben zwar noch nicht Ostern, aber trotzdem können Sie jetzt schon mal das Suchen üben. Wenn Sie alles finden, was wir versteckt haben, können Sie etwas gewinnen. Natürlich sind wir so fair und sagen Ihnen, was wir versteckt haben! Nur wo und wieviel, das wollen wir von Ihnen wissen!

Bevor wir nun die Aufgabe stellen, erstmal

Die Preise

1. Preis: 1 Nintendo Telespielkonsole inklusive Spiel

2. Preis: 1 N.E.S. Advantage Joystick

3. Preis: 1 Cartridge nach Wahl

Die Aufgabe

Wir haben in dieser Ausgabe von JOYSTICK einige kleine Joysticks versteckt. In jedem dieser Joysticks steht ein Buchstabe. Ihre Aufgabe ist es nun, diese zu finden und die Buchstaben zu einem Lösungswort zusammenzusetzen. Sollten Sie das Wort gefunden haben, so schreiben Sie dieses dann auf eine Postkarte und schicken sie an folgende Adresse:

DMV-Verlag
Redaktion JOYSTICK
Postfach 250
3440 Eschwege

Natürlich dürfen wir die Spielregeln nicht vergessen. Die wären:

Mitmachen kann jeder außer den Mitarbeitern des DMV-Verlages und deren Angehörige.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen!
Einsendeschluß ist der

25.02.1989

Es gilt das Datum des Poststempels! Wir wünschen Ihnen viel Spaß beim Suchen!

(rg)



Konsolen – Quo Vadis?

Erinnern wir uns doch mal zirca fünf Jahre zurück! Damals stand die Spielkonsolenindustrie vor einem kometenhaftem Aufstieg. Es wurde verkauft und verkauft. Es kamen neue Geräte auf den Markt, jeder wollte ein Stück von dem Kuchen abbekommen. Neue Firmen wurden gegründet. Es wurde produziert, was das Zeug hielt.

Doch ein kleiner, vielleicht unbedeutender Punkt wurde vergessen. Wer sollte das alles kaufen?

Da gab es die x-te Version von Pacman, hier wurde die zwölfte Version von Frogger angeboten, und jedes Plagiat war schlechter als das andere. Und irgendwann dann hatten die Käufer die Nase voll.

Folge: Eine noch junge Industrie brach zusammen, einfach so von heute auf morgen.

Aber war es wirklich ein Ende, das überraschend kam? Eigentlich nicht, denn es hätte abgewendet werden können, wenn man etwas mehr auf die Qualität der Spiele geachtet hätte. Die Leute haben bemerkt, daß es neben den Konsolen noch die Computer gab, welche immer billiger wurden und vor allen Dingen durch ihre Fähigkeiten überzeugten. Ja, das waren genau die Maschinen, die die Masse zum Spielen haben wollte. Eine Millionenindustrie brach zusammen. Geräte, die eben noch als modern und neu vorgestellt wurden, verschwanden wieder.

Eine Industrie versuchte sich zu retten, es wurden Dumpingpreise gemacht, aber die Käufer wollten nicht kommen. Statt sich zu retten, zerstörten die Konzerne sich den Markt selber. Aus und vorbei! Für immer?

Totgesagte leben länger

Eben nicht für immer! Da gab es nämlich noch die schlauen Japaner. Und die sagten sich, nachdem nun die Amis ihr Pulver verschossen hatten: "Wir zeigen euch, wie eine Spielkonsole auszusehen hat." Und vor zirca zwei Jahren begann ihr Angriff auf Deutschland. Das Sega-Master-System war da. Doch all diejenigen, die sich Experten nannten, waren skeptisch. Wird sich der Markt, der ja ganz klar von den Heimcomputern beherrscht wurde, an die neuen "alten" Geräte gewöhnen können?

Niemand glaubte daran. Und ein Jahr später kam dann das Nintendo-Entertainment-System. Man wurde aufmerksam. Es kamen Berichte aus den Staaten, in denen von über zehn Millionen verkauften Grundgeräten gesprochen wurde. Und da die Staaten fast immer ein Barometer für uns waren, ging es auch hier wieder aufwärts mit den Konsolen. Zwar kam der erhoffte Boom nicht, aber die Lage besserte sich. Dann kamen wieder die Skeptiker zu Wort und gaben ihre Meinung zum besten. Sie sagten, das Ganze würde nicht lange halten! Aber hier irrten sich die Kritiker. Die neuen Konsolen erwiesen sich als leistungs- und konkurrenzfä-

hig und bescherten der Branche eine ungeahnte Renaissance.

Und was kommt jetzt?

Nun hatten die neuen Konsolen sich ihren Marktanteil gesichert. Aber wie sollte es weitergehen? Würde sich das ganze Drama wiederholen? Würde wieder alles einfach so zusammenbrechen? Nein, denn diesmal wurde darauf geachtet, was produziert wurde. Nintendo mußten alle Kassetten, die man auf den Markt bringen wollte, vorgelegt werden. Hält ein Spiel den Nintendo-Maßstäben nicht stand, konnte eine Veröffentlichungsgenehmigung verweigert werden. Sega läßt es erst gar nicht zu, daß Fremdhersteller anfangen, Software zu produzieren. So konnte man sicher gehen, daß nur qualitativ hochwertige Software auf den Markt kam (qualitativ hochwertig ist übrigens ein sehr dehnbarer Begriff). Die Gegenwart war gesichert.
Was aber würde die Zukunft bringen? Und genau zu diesem Zeitpunkt erreichten uns hier in Deutschland die ersten Meldungen über eine neue Spielkonsole, die es bis jetzt nur in Japan gibt. Sie soll durch ihre technischen Voraussetzungen alles in den Schatten stellen. Klar, 16 Bit sind besser als 8 Bit. Natürlich braucht eine gute Konsole auch ein gutes Angebot an Spielen, und da gibt es für die PC-Engine (so heißt die Wundermaschine aus Japan) ein Paradebeispiel, wie ein Spiel auszusehen hat.
Für diese Konsole gibt es den Arcace-Mega-Hit "R-Type" in einer dem Original in nichts nachstehenden Umsetzung. Es dauerte nicht lange, und ein findiger Anbieter fing an, dieses Gerät zu importieren. Die Erfahrung, daß solche Geräte nicht ohne Probleme an deutsche TV-Normen und Stromverhältnisse angepaßt werden können, folgte auf dem Fuße. Der Bann war gebrochen, die erste 16-Bit-Telespielkonsole war erhältlich. Jetzt kam es darauf an, wie die beiden Marktführer Sega und Nintendo reagieren würden. Denn die nun folgenden Aktionen dieser beiden Telespielgiganten würden mit über die Zukunft der Konsolen entscheiden. Segas Antwort erfolgte sehr schnell.

Bereits seit dem November des letzten Jahres ist in Japan die Sega 16-Bit-Konsole auf dem Markt. Nachdem bereits in diversen Zeitschriften Berichte über die PC-Engine veröffentlicht wurden, warten die Telespieler in aller Welt darauf, daß diese kleine Wunderkiste auch bei ihnen auf den Markt kommt. Derselbe Boom macht sich bereits bei der Sega 16-Bit-Konsole (16-Bit-Mega-Drive-System, so der Name) bemerkbar. Auch hier wartet man gespannt darauf, daß sie erhältlich sein wird. Dies dauert zum Glück nur bis zum Herbst dieses Jahres, bei der PC-Engine wird es wohl noch Ewigkeiten dauern, bis es eine deutsche PAL-Version gibt. Vielleicht auch nicht, aber wir können nur hoffen! Und wie sieht es bei Nintendo aus? Nun, der weltweite Marktführer (über 20 Millionen verkaufte Konsolen) hält sich bedeckt. Das ist auch verständlich, denn das Nintendo-Entertainment-System verkauft sich immer noch sehr gut. Und warum soll man sich aus dem eigenen Hause Konkurrenz machen? Da wäre man, um es deutlich zu sagen, ja schön blöd. Natürlich ist es schon bekannt, daß bei Nintendo bereits eine 16-Bit-Konsole fertig in der Schublade liegt. Und wie es scheint, haben die Amerikaner jetzt gelernt, wie man Spielkonsolen baut, denn es stellten sich die ersten Informationen ein, daß Epyx an einer eigenen Spielkonsole bastelt. Bereits amtlich ist, daß auch Microprose ein Telespiel auf den Markt bringen will. Doch was machen wir Europäer? Nun, in England wird derzeit von dem Joystickhersteller Konix eine Spielmaschine entwickelt, die sich auch nicht schlecht im Markt machen würde. Dieses Gerät könnte übrigens auch ein Computer werden. Das wär dann nicht das erste Telespiel, das sich zum Computer mausert. (Für Unwissende: Der Commodore Amiga war in den Ur-Konstruktionszeichnungen der Entwicklerfirma Amiga Inc. auch "nur" als Spielkonsole gedacht. Ein Keyboard und Disklaufwerk sollte es optional geben).

Wo soll das alles enden?

Die am Anfang gestellte Frage, ob alles so enden wird wie der erste Boom der Konsolen vor ein paar Jahren, kann von hier aus nicht mit Sicherheit beantwortet werden. Natürlich ist es ein Faktum, daß zur Zeit alles auf und um die Konsolen rennt. Aber so wie es aussieht, haben sie sich ihren Marktanteil gesichert und können ihn höchstens noch ausbauen. Und da mittlerweile auf Qualität geachtet wird, brauchen wir nicht zu befürchten, daß wir eines Tages wieder dastehen und in die Röhre schauen, weil nichts Neues vorhanden ist.

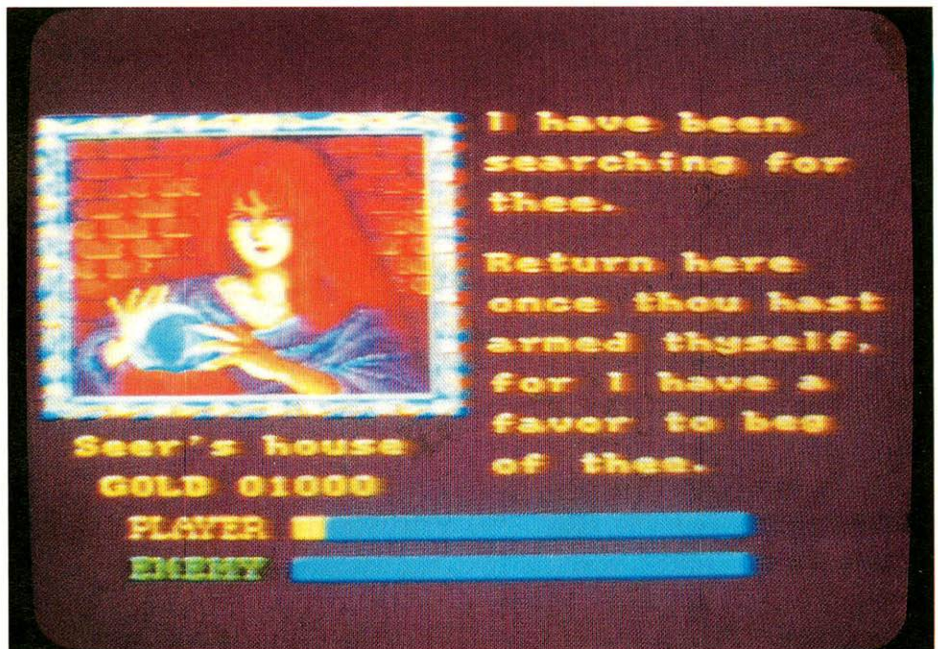
(rg)



Dieses Bild zeigt die Evolution der Konsolen. Von links nach rechts kann man die Entwicklung sehen, welche sich über fast 10 Jahre hingezogen hat. Auf dem Bild zu sehen sind: Interton Video 3000, Atari VCS, Mattel Intellivision, CBS Coleco Vision, SEGA MASTER SYSTEM, MB Vectrex und N.E.S.

Y's

System: Sega
Preis: ca. DM 129, –



Bildschirmfoto: Sega

Das Königreich Esteria

Vor langer Zeit gab es einmal ein Inselkönigreich namens Esteria. Vor ungefähr tausend Jahren wurde es jedoch das fruchtbare Königreich von Y's genannt. Esteria war landauf, landab für die Qualität und Reinheit des Silbers bekannt, das in den nahegelegenen Minen gefördert wurde. Als die Minen jedoch langsam versiegten, und die Schiffe nicht mehr in die Häfen zurückkehrten, wurde Esteria eine vergessene Stadt. Nun trug es sich zu, daß Aron Christian, ein Schwertkämpfer, von einem Hurricane an die Gestade dieses Landes gespült wurde. Ein Fischer fand den halbtoten Helden und nahm ihn bei sich auf, pflegte ihn gesund und stattete ihn mit Kleidung und einem kleinen Beutel Gold aus. Aron war beeindruckt von der Großzügigkeit der Menschen in diesem Land. Das Fischerdorf, in dem Aron Aufnahme gefunden hatte, lag nun am Rande einer großen Ebene. In der Ferne war ein Berg zu sehen, auf dessen Spitze sich ein Turm erhob, der Turm der Verdammten! Die Fischer erzählten ihm, daß das ganze Unheil seinen Ausgang von diesem Turm genommen hätte, und Aron wußte, daß dieser Turm eng mit seinem eigenen Schicksal verknüpft war.

Minea

So machte sich Aron nach Minea auf, um Abenteuer zu erleben. Die Fischer entließen ihn mit allen Segenswünschen aus ihrer Obhut, und nach einigen Abenteuern erreichte Aron wohlbehalten die kleine Stadt. In Minea hörte Aron dann die Legende von den Göttinnen von Y's. In langen vergangenen Zeiten hatten Sie das Königreich von der Herrschaft des Bösen befreit. Ihre Taten wurden in sechs magischen Büchern festgehalten und danach vor dem Zugriff gewöhnlicher Sterblicher versteckt. Wenn es jemandem gelingt, die sechs Bücher zu finden, wird er über eine große Macht verfügen - um Gutes oder Böses zu tun. Allerdings ist noch jemand anderes an den Büchern interessiert. Dark Dekt, der böse Zauberer, ist ebenfalls auf der Suche nach den Büchern. Zu allem Überfluß befindet sich eines der Bücher bereits in seinen Händen. Demzufolge wird er irgendwann Ihr Gegner sein. Der Zauberer wird natürlich alles versuchen, um zu verhindern, daß Sie die Bücher finden. Ihre einzigen Verbündeten sind die Bewohner der Städte, die Kreaturen des Waldes und des Feldes sind Ihnen leider weniger freundlich gesonnen. Dafür hinterlassen Sie nach ihrem Ableben Gold und wichtige Gegenstände.

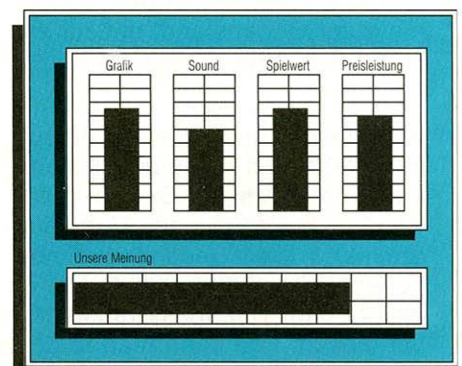
Ihre Aufgabe ist in zwei Bereiche gegliedert. Der erste Teil wird Sie in verschiedene Städte, Dörfer, Tempel und Dungeons führen, wo Sie die ersten drei Bücher finden können. Der zweite Teil entführt Sie dann in den Turm der Verdammten, in dem die anderen drei Bücher zu finden sind. Wenn die Göttinnen Sie ein wenig unterstützen, wird es Ihnen vielleicht sogar gelingen, den bösen Zauberer zu besiegen...

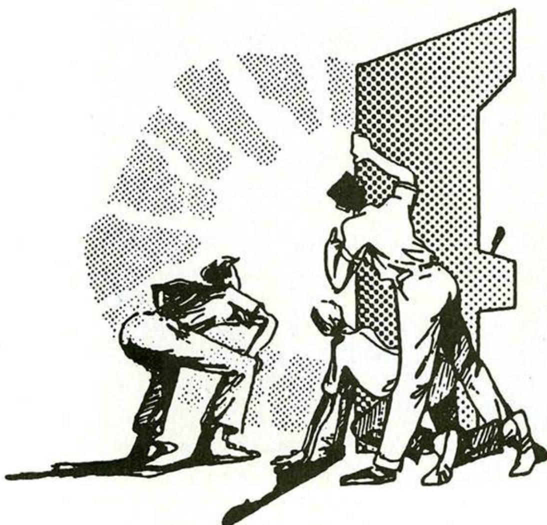
Auch Y's greift auf die Menüsteuerung zurück, die sich bei derartigen Adventures durchgesetzt zu haben scheint. Auf diese Weise fällt es relativ leicht, sämtliche relevanten Aktionen auszuführen. Vorsicht ist allerdings bei Begegnungen mit Monstern geboten. Vor dem ersten Ausflug tut man gut daran, zuerst Waffen und Rüstung zu kaufen und selbige auch anzulegen. Trifft man dann auf einen Gegner, so zeigt eine Balkenskala den Health-Wert des Feindes und der eigenen Figur. So können Sie leicht abschätzen, welche Aussichten Sie haben, den Kampf zu gewinnen. Wenn Sie darangehen, die Dungeons zu erforschen, sollten Sie unbedingt zumindest eine Faustskizze anfertigen. Da die Labyrinthe mehrere Ebenen aufweisen, ist man ohne Orientierung nach kurzer Zeit von Kämpfen geschwächt und hat wenig Aussichten, das Tageslicht wiederzusehen. So, eigentlich wissen Sie nun genug, um selbst den Kampf zur Befreiung des Königreiches aufzunehmen...

Resümee

Y's ist ein Spiel für lange Winterabende, denn so schnell werden Sie den Dark Dekt wohl nicht zu Gesicht bekommen. Vorher müssen zahlreiche Monster erschlagen werden, um Sicherheit im Kampf zu erlangen. Da die Möglichkeit besteht, mehrere Spielstände abzuspeichern, kann die ganze Familie mitspielen. Die grafische Aufmachung, auch die der Dungeons, kann nur als gelungen bezeichnet werden, und auch der Sound ist hörenswert. Bleibt zu hoffen, daß noch mehr Spiele dieser Art auf den Spielkonsolen Einzug halten. Freunde des Rollenspiels sollten sich Y's auf keinen Fall entgehen lassen.

(mm)





Screen-Tips

Heute haben wir ein paar Tips für die Rollenspieler unter den Sega-Fans. Uns erreichten erste Tips zu Miracle Warriors und dem fast schon legendären Fantasy Star. Aber Schluß mit dem langen Geschwafel, gehen wir gleich in die Vollen!

Fantasy Star

Ein paar Grundsätze:

- In den Städten und Dörfern in jedes Haus gehen und sich anhören, was die Menschen in den Häusern und auch außerhalb zu sagen haben. Manchmal bekommt man einen Gegenstand mit auf den Weg.
- So häufig wie möglich abspeichern. Verliert man sein Leben, sind alle EP, MP, Mst, gefundene und gekaufte Gegenstände seit dem letzten Abspeichern verloren.
- Ein Dungeon oder eine Höhle, die man zu früh besucht, kann versperrte Gänge haben.

Tips & Tricks:

- Am Anfang sollte man möglichst viele EP und Mst sammeln und sich mit den bestmöglichen Waffen und Rüstungen, die man in den Städten Camineet, Parolit und Scion kaufen kann, ausrüsten.
- Wenn man weit weg von Orten in mißlicher Lage ist, ist der Transer ein guter Gegenstand, um zur zuletzt besuchten Kirche zurückzukommen.
- Ist man gut ausgerüstet und hat man 300 Mst gesammelt kann man für 200 Mst das Spezial in der Stadt Scion erwerben. Man muß dreimal in den Secondhandshop gehen, bevor der entnervte Händler mit dem Roadpass rausrückt. Mit diesem Paß kann man in den Spaceport von Palma kommen.
- Wenn man gesund und ohne Vorstrafen ist, bekommt man dort für 100 Mst den begehrten Passport.
- Mit diesem Passport tritt man den interplanetarischen Flug nach Motavia an.
- Auf Motavia kann man den Paseo Myau eines Händlers bekommen, wenn man den Laconian Pot hat !! ...oder hat jemand bis zu diesem Zeitpunkt eine Billion Mst gesammelt???
- Von einem Aufenthalt außerhalb Paseos ist zu diesem Zeitpunkt abzuraten.
- Mit Myau tritt man den Rückflug nach Palma an und geht dort (hoffentlich mit einer Taschenlampe) in die südliche Höhle unterhalb von Parolit.
- Mit Myaus Medizin!! kann man dort den zu Stein verwandelten Odin zum Leben erwecken – und hat nun auch die Möglichkeit, den in der Höhle versteckten Kompaß zu finden.
- Mit diesem Kompaß kommt man nun auch endlich durch den südlichen Wald nach Eppi.
- Wenn man sich dort alle Informationen eingeholt hat, kann man nun auch den Dungeon-Schlüssel von Camineet finden.
- Jetzt kommt man durch die verschlossene Tür der Höhle Naula und kann dort für 1000 Mst einen Keks erwerben.
- Mit diesem Bestechungskeks ist man in der Lage, den Präsidenten von Motavia zu besuchen. Der Präsident gibt einen Brief für Noah mit, der sich in der Höhle Mahura, nördlich von Paseo, befindet.
- Wer mutig ist und meint, gut bewaffnet und geschützt zu sein, kann sich auf den Weg zu der Höhle Mahura machen und findet dort Noah.

Wenn man es schafft, ist man jetzt zu viert und darf den Tunnel zum gotischen Wald suchen...

Neue Tips & Tricks und vielleicht sogar eine Komplettlösung werden demnächst folgen!

Tips zu Miracle Warriors

Lassen Sie sich besser nicht mit den 'Black Monks' ein. Die Burschen sind übermächtig und tragen nichts bei sich.

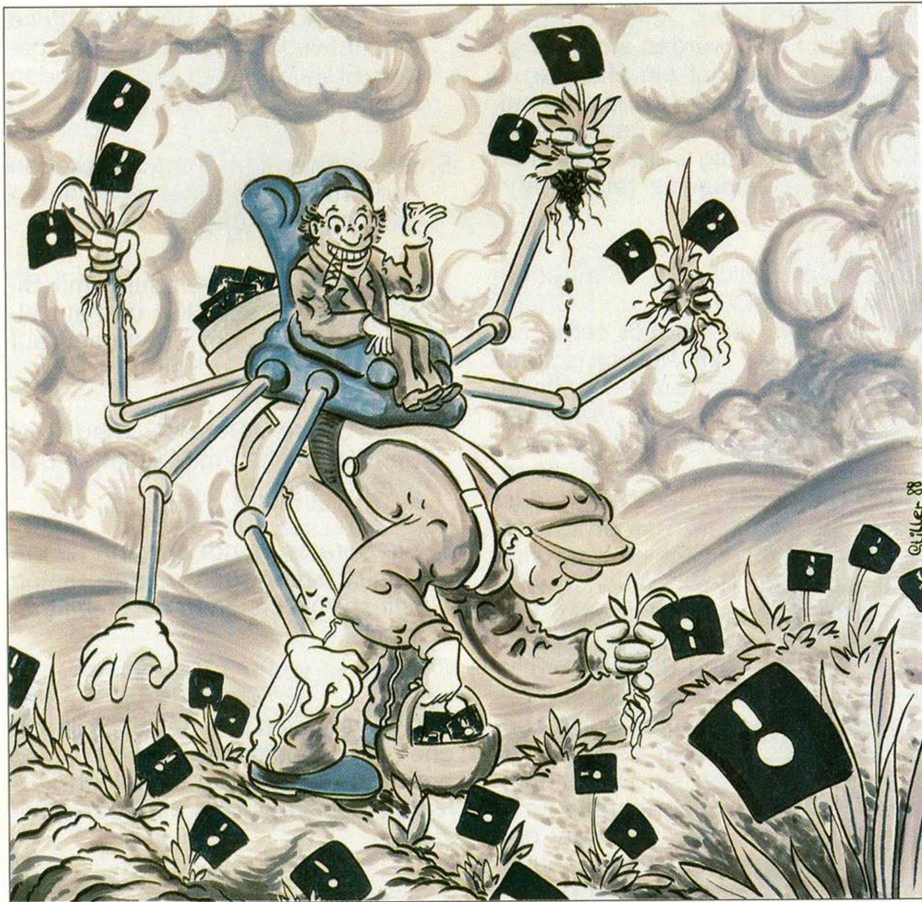
Wenn Sie die Könige besuchen, sollten Sie am besten gleich 300 Fangzähne mitbringen.

Die verschlossenen Dungeons sollten Ihnen kein Kopfzerbrechen bereiten! Sie sind bis zur Erweckung von Medi nicht zugänglich. Erst sie ist in der Lage, die Schlösser zu knacken.

Den Verkäufer des Bootes finden Sie auf der Halbinsel, die von einem Skelett bewacht wird.

Saven Sie Ihren Spielstand so oft wie möglich!

(Norbert Suhl/rg)



Die unglaubliche Story von den Trittbrettfahrern und vom schnellen Geld

Schwarze Schafe in der Public-Domain- und Shareware-Szene

Vor gar nicht langer Zeit waren einmal zwei Brüder. Sie träumten vom ganz großen Geld, aber hielten nichts von schwerer Arbeit.

So saßen sie tagein, tagaus in ihrem kleinen Zimmer und überlegten, wie Sie ahnungslosen Zeitgenossen ohne viel Mühe das Geld aus der Tasche ziehen könnten.

Da Sterntaler nur im Märchen vorkommen und die Kohle langsam, aber sicher zur Neige ging, mußte eine Lösung her. Nur, welche Arbeit war einfach und brachte trotzdem das schnelle Geld? Sie überlegten hin und her, suchten in Zeitungen und Zeitschriften in den kleinen und großen Anzeigen:

Kräftige junge Leute gesucht. Arbeitszeit täglich 8 Stunden. Guter Lohn.
Wir suchen ehrgeizige junge Leute, die auch einmal zupacken können. Reeller Lohn für reelle Leistung.

Alles was sie lasen, waren Arbeitsangebote, bei denen sie sich anstrengen mußten, also keine Jobs für sie. Ja, und dann fiel ihnen eine Computerzeitschrift in die Hände und dort lasen sie:

Bei uns finden Sie die besten Public-Domain-Programme zu sensationellen Preisen. Wir liefern sofort. Fordern Sie unsere Katalogdiskette an. Testen Sie uns.

Wie Schuppen fiel es unseren beiden Brüdern von den Augen. Das war es, was sie gesucht hatten. Eine leichte Arbeit, kein langer Weg zur Arbeit, niedrige Investitionen, hoher Gewinn. Arbeit, die man auch zu Hause machen kann. Vor ihrem geistigen Auge sahen Sie schon den Rubel rollen. Alle Welt war doch scharf auf Public-Domain-Software und Shareware-Programme.

Gesagt, getan. Also wurden die letzten Heller zusammengekratzt, ein Computer, ein schnelles Kopierprogramm und eine komplette, alte Diskettenbibliothek von einem Bekannten gekauft. Nun noch einige Pakete der billigsten Disketten aus dem Supermarkt besorgt, und einige Wochen später stand folgende Anzeige in der Computerzeitschrift:

Wir machen das Unmögliche möglich! Bei uns erhalten Sie die neuesten Programme aus den bekanntesten Public-Domain-Bibliotheken.
Preis: 10,– Mark je Diskette.

Und wirklich, es dauerte nur ein paar Tage, und schon trudelten die ersten Bestellungen ein. Es wurde kopiert auf "Teufel komm raus". Die Laufwerke glühten, der Computer qualmte. Der Rubel rollte. Die beiden Brüder jubelten. Dieser Jubel war jedoch nur von kurzer Dauer, denn es hagelte Beschwerden. Was war geschehen?

Es war sonnenklar. Da die zwei Brüder schnelle Kohle machen wollten, hatten die Kunden für ihr gutes Geld zwar in relativ kurzer Zeit einige Disketten erhalten, aber es waren darunter solche, die sie nicht bestellt hatten. Andere Kunden bekamen zwar die richtigen, die Disketten waren jedoch defekt, oder es fehlten bestimmte Programmteile, manchmal sogar die Beschreibungen. Andere Kunden wiederum, bemängelten die Uralt-Versionen, die sie erhalten hatten.

Kurz und gut, so schnell, wie der Traum der Trittbrettfahrer vom schnellen Geld gekommen war, zerrann er auch wieder. Die Geldquelle versiegte abrupt, und unsere beiden Brüder saßen wieder in ihrem Zimmer und träumten vom großen Geldregen. Und wenn sie nicht gestorben sind...

Hier, liebe Leser, endet unsere Geschichte. Sie werden sich sicherlich fragen, was hat ein Märchen in einer Computerzeitschrift zu suchen. Das, was Sie gelesen haben, sieht zwar vordergründig wie ein Märchen aus, ist aber leider die reine Wahrheit.

Es gibt sie wirklich, die Trittbrettfahrer im Public-Domain- und Shareware-Bereich, die bewußt schlechte Qualität liefern, um sich so schnell und auf Kosten der Kunden zu bereichern. Da werden uralte Versionen oder auch ganze Bibliotheken erworben und zu niedrigen Preisen angeboten. Die Qualität der Disketten ist miserabel, um nicht zu sagen saumäßig, Programmteile fehlen oder sind nicht lauffähig. Reklamationen werden nicht entgegengenommen, Disketten nicht umgetauscht. Update der Programme und Bibliothekspflege sind Fremdworte bei diesen Zeitgenossen. Manche halten sich für besonders klug: Obwohl es nicht erlaubt ist, verändern sie Disketteninhalte, geben den Programmen neue Fantasienamen und täuschen den Kunden so neue Produkte vor. Andere wiederum versehen Programme ohne Einwilligung des Autors in den USA mit neuen Benutzeroberflächen und bieten diese widerrechtlich als deutsche Softwareprodukte an.

Dies ist aber kein Grund, ab sofort den Public-Domain- und Shareware-Produkten abzuschwören. In jeder Branche gibt es schwarze Schafe, nur erkennen muß man sie.

Hier einige Hinweise, wie Sie seriöse Anbieter von Trittbrettfahrern unterscheiden können, damit Sie nicht einen solchen Reinfall erleben, wie unser Freund Peter Neuling, dessen Abenteuer wir im letzten Heft beschrieben haben:

1. Seriöse Anbieter nennen immer ihren Namen und die Firmenanschrift, nicht nur eine annonyme Telefonnummer.

2. Sie geben Kataloge oder Katalogdisketten in regelmäßigen Abständen heraus.

3. Sie geben nur die neuesten Versionen der Disketten weiter. Die Versionsnummer befindet sich auf dem Diskettenlabel.

4. Sie bieten einen Update-Service an, entweder kostenlos oder gegen Erstattung der entstehenden Kosten.

5. Sie verwenden Markendisketten und prüfen den Inhalt vor Weitergabe an den Kunden.

6. Sie stehen in Verbindung mit Bibliotheken in den USA und einzelnen Autoren, um so immer auf dem laufenden zu sein.

7. Sie bieten Unterstützung bei Schwierigkeiten mit Disketten und Programmen.

8. Sie beraten Kunden, wenn es um Registrierung geht, oder bieten selbst Vollversionen mit Registrierung an.

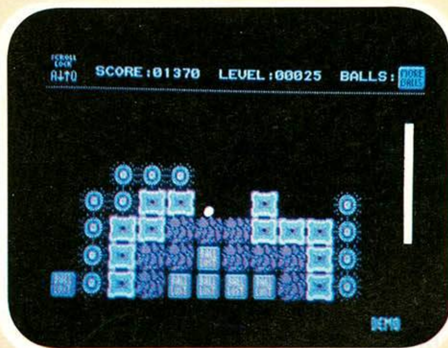
Es versteht sich von selbst, daß solche Serviceleistungen ihren Preis haben und deshalb die einzelnen Disketten etwas mehr als 99 Pfennig kosten.

Wenn Sie allein an Porto-und Telefonpreise denken, die in einem seriösen Geschäft aufgrund der engen Verbindung mit Bibliotheken und Autoren in den USA anfallen, werden Sie verstehen, daß Qualität ihren Preis hat.

Wer trotzdem lieber billigen Schrott erwirbt, der darf sich hinterher nicht beschweren. Mit dem Verscherbeln von Shareware-Programmen in schlechter Qualität ist niemandem gedient. Der Kunde ist enttäuscht und wird den Händler bei der nächsten Bestellung nicht mehr berücksichtigen; der Autor schaut ebenfalls in die Röhre, da sich der Kunde aufgrund der falschen oder fehlerhaften Informationen für ein anderes Produkt entscheidet.

Nur wenn alle an ein und demselben Strang ziehen, der Autor mit der Bereitstellung eines guten Produkts, der Händler mit seinem Service und seiner Qualität und der Kunde mit dem richtigen Kaufbewußtsein, nur dann kann Public-Domain-Software- und Shareware-Marketing auf die Dauer bestehen.

(Hans-Werner Fromme/br)



Best.-Nr. 5 1/4" Disk. 129 Best.-Nr. 3 1/2" Disk. 185

Für MS-DOS erhältlich

49,-DM *

PC-SPIELEBOX NO.1

BIMBO II

Das Geschicklichkeitsspiel für den PC überhaupt!
Wie in einem Squashcourt spielen Sie einen Ball von rechts nach links durch einen auf drei Seiten geschlossenen Bildschirm. Auf der offenen Seite müssen Sie mit Ihrem Schläger verhindern, daß der Ball ins Aus geht. Im Spielfeld selbst befinden sich unterschiedliche Hindernisse, die jedes für sich, unterschiedliche Auswirkungen auf den weiteren Spielverlauf haben. So gibt es Blöcke, die dem Spieler, sobald sie getroffen wurden, einen Extraball gutschreiben. Andere wiederum ziehen einen Ball ab, zählen Bonus, verschnellern das Spiel und und und...
Ist es Ihnen gelungen, alle Hindernisse zu beseitigen, gelangen Sie in das nächste Bild von Bimbo, das Sie wiederum mit neuen Hinderniskonstellationen konfrontiert.
Aber Bimbo ist mehr als nur ein Spiel. Mittels des zum Programm gehörenden Editors sind Sie in der Lage, sich genau die Bilder zusammenzusetzen, die Sie gerne spielen möchten.

BOUNCER

Bouncer versetzt Sie hinter das Lenkrad eines ganz besonderen Automobils. Das Bounce'O'mobil kann springen. Daß es dies nicht nur aus Spaß an der Freude tut, wird spätestens beim ersten Felsbrocken klar, der Ihnen den Weg versperrt. Nun sind Sie gefordert, überspringen Sie das Hindernis. Jedoch werden Sie nicht nur durch herumliegende Findlinge gehandicapt. So manche Brücke, die Sie auf Ihrer Fahrt überqueren müssen, ist eingestürzt, tollwütige Vögel versuchen, sich aus der Luft auf Sie zu stürzen, Straßensperren blockieren den Weg, und der rachsüchtige Pilot einer Sportmaschine stellt Ihnen nach.
Wird es Ihnen gelingen, die Staße bis zu ihrem Ende zu fahren?
Bouncer, die PC-Variante eines erfolgreichen Arcade Automaten, wurde 100% in Maschinencode geschrieben.

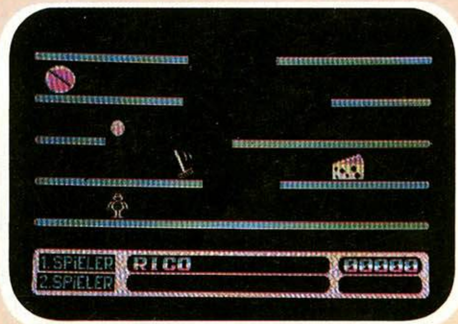
PC-SPIELEBOX NO.2

JACKEY

Hier erwartet Sie ein Geschicklichkeitsspiel der besonderen Art.
Sie steuern einen kleinen Roboter, der von Ebene zu Ebene springen kann. Allerdings stehen diese unter Strom, so daß Jackey versuchen muß, durch die Lücken zu springen, ohne die Ebenen von unten zu berühren. Dabei gilt es natürlich, möglichst nicht die vielen Monster zu berühren, die Jackey das Leben schwer machen. Auf der anderen Seite können Sie auf Ihrem Weg nach oben eine ganze Reihe von Boni einsammeln, die Ihren Score gehörig aufpolieren können. Programmiert von Hartmut Pfarr, dem bekannten DMV-Autor, verspricht Jackey ein echter Renner zu werden. Versäumen Sie also auf keinen Fall die aufregenden Abenteuer des kleinen Roboters Jackey.
Die Abenteuer des kleinen Jackey sind im System MS-DOS erhältlich.

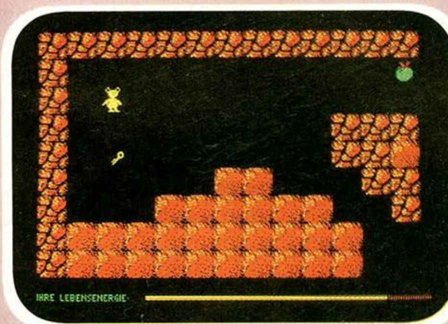
STARVISION

Ein excellentes Shoot'em up auf Ihrem PC!
Besteigen Sie Ihr Schiff und retten Sie den Mond. Außerirdische Kreaturen haben sich dort eingenistet und behindern die Aktivitäten der Menschen. Deshalb ist es jetzt Ihre Aufgabe, den Mond von diesen Wesen zu befreien. Die größte Hilfe bei Ihrer Aufgabe ist Ihr kleines Raumschiff, daß Sie im Verlauf dieses Spieles mit zahlreichen Extrafeatures ausrüsten können. Trotzdem keine einfache Aufgabe, da die Außerirdischen bereits mehrere Stützpunkte eingerichtet haben. Wenn Sie den ersten Sektor gesäubert haben, bekommen Sie einen Bonus und können sich am nächsten versuchen. Starvision verspricht somit viele Stunden spannender Unterhaltung.
Starvision ist im System MS-DOS erhältlich.



Best.-Nr. 5 1/4" Disk. 1291 Best.-Nr. 3 1/2" Disk. 1292

49,-DM *



5 1/4" Disk. Best.-Nr. 186
3 1/2" Disk. Best.-Nr. 187

49,-DM *

Underground Strategie & Action für Ihren PC!

Jetzt neu

Wer denkt, daß unter der Erde tiefer Friede herrscht, der irrt sich gewaltig. Unbemerkt von uns, den oberirdischen Betrachtern, spielt sich unterhalb der Erdoberfläche so manches Drama im Verborgenen ab.

Underground, so der Titel des neuesten Hits von DMV, beleuchtet die Vorgänge unter der Erde. Begleiten Sie den kleinen Maulwurf, den Star dieses Programms, bei seinem heroischen Kampf gegen seine greulichen Feinde, und helfen Sie Ihm, den Ausweg aus den finsteren und lichtlosen Katakomben des Schreckens zu finden.

Doch erwarten Sie keine langweiligen Grabespiele, wie man bei einem Maulwurf vermuten könnte! Spätestens, seit prominente Frösche Eigentumswohnungen bewohnen, haben sich die Standards im Tierleben durchgreifend geändert.

Maulwürfe, die up to date sind, haben Ihr Labyrinth beispielsweise mit hochmodernen Beam-Stationen ausgerüstet, die einen zeitsparenden Transport zwischen abgelegenen Teilen des Systems ermöglichen.

In Actioneinlagen müssen Feinde in ihre Schranken verwiesen werden, die den kleinen Maulwurf zum Fressen gern haben. Eine Landkarte erleichtert die Orientierung innerhalb der jeweiligen Labyrinth-Ebene, diese Karte muß allerdings erst gefunden werden. Bei der Suche ist so mancher Gegenstand zu finden, der das Abenteuer erleichtern kann, so gibt es Nahrung, die die schwindenden Kräfte wieder aufstockt, eine Fackel, mit der lichtscheues Gesindel vertrieben werden kann, kleine Items, die den Maulwurf für kurze Zeit zum unbesiegbaren Superhelden machen, und, und, und.
Wenn Sie Streit mit potentiellen Gegnern anfangen, können Sie Ihre Zielgenauigkeit im Steinwurf unter Beweis stellen, um Ihre Feinde Mores zu lehren.
Wird es Ihnen gelingen, den kleinen Maulwurf aus den Katakomben des Schreckens zu befreien?

Die Abenteuer des kleinen Maulwurfes sind für das System MS-DOS (CGA) erhältlich.

KNOW-PC

Das Spiel für die ganze Familie!

WAS IST
Vendetta ?

BLUTRACHE

SUEDAMERIKANISCHES,
KLEINES NAGETIER

MARTIN 3000
SABINE 3000
BERND 3500
JOGI 3000

MARTIN, DU
BIST AN DER
REIHE !

JETZT NEU!

Die Know-PC-
Ergänzungsdiskette:
20 neue Wissensgebiete
5 1/4"-Disk Best.-Nr. 1293
3 1/2"-Disk Best.-Nr. 1294
29,-*



KNOW-PC – **Frage- und Antwortspiel der Extraklasse**

- kann eine **unbegrenzte** Anzahl von Fragen und Antworten verwalten!
- bietet die Möglichkeit, **eigene** Fragen in einem **selbstgewähltem** Wissensgebiet einzugeben, und zwar mit einem **komfortablen** Editor!
- besitzt eine **Supergrafik!**
- ist spielbar mit 1 bis 4 Einzelspielern oder in Gruppen mit einem Vielfachen davon!
- muß man mit Strategie spielen, da der Beste in jedem Wissensgebiet am Ende noch Zusatzpunkte bekommt!
- verlangt **keinerlei** Programmierkenntnisse!
- wird mit 13 verschiedenen Wissensgebieten ausgeliefert!
- kann auch für andere Zwecke Verwendung finden, z.B. als Vokabeltrainer

Konfiguration:
PC XT/AT mit 512 KByte oder mehr, 1 Diskettenlaufwerk oder Festplatte, MS-DOS ab Version 2.0 oder größer, für Farbgrafik, Monochrom, Hercules oder EGA.
5 1/4"-Disk Best.-Nr. 161
3 1/2"-Disk Best.-Nr. 162

49,-DM *

* Unabhängig von der Anzahl der bestellten Programme berechnen für das Inland 3,– DM bzw. für das Ausland 5,– DM Porto und Verpackung. – Unverbindliche Preisempfehlung – Bitte benutzen Sie die Bestellkarte.

Bücher
Software
Zeitschriften
Postfach 250
3440 Eschwege

DMV
Daten- und
Medienverlag



Der Public-Domain-Markt

Public-Domain-Produkte sind ganz stark im Kommen, nicht nur wegen des niedrigen Preises, sondern auch deswegen, weil die Software auf diesem Markt immer professionellere Ausmaße annimmt. Angefangen von nützlichen Tools wie Viruskiller und Kopierprogrammen über Anwenderprogramme wie Textverarbeitungen und Mal- bzw. Zeichenprogrammen bis hin zu den allseits beliebten Spielen ist allerhand vertreten.

Sie werden sich wahrscheinlich schon gefragt haben, warum wir bisher nichts über die Computersysteme C64, CPC oder Joyce gebracht haben, was damit begründet sein soll, daß die "professionellen" Programme auf diesen Systemen ohnehin den Geldbeutel nicht allzusehr strapazieren, die Programme für den Amiga, Atari ST und PC jedoch nicht gerade billig sind. Deswegen dürfte sich auch bei den Herstellern von PD-Produkten ein Trend eingestellt haben, der eindeutig auf die 68000er bzw. auf den MS-DOS-Bereich hinweist. Dies soll jedoch nicht heißen, daß es für obengenannte Systeme keine PD-Produkte gäbe. Wenn Sie also in der Public-Domain-Ecke auch Software wünschen, die für die 8-Bit-Rechner gedacht ist, so schreiben Sie uns einfach eine Karte mit Ihren PD-Wünschen; wir werden (soweit möglich) versuchen, daß alle Computerbesitzer in den Genuß von Low-Cost-Programmen kommen können.

In den letzten Ausgaben haben wir den Atari ST etwas vernachlässigt; das soll aber nicht heißen, daß es an der Software mangelt. Heute wollen wir etwas mehr auf diesen Rechner eingehen, was aber natürlich nicht heißt, daß der Amiga und der PC abgeschrieben sind.

Maxon ST-Disk Nr. 94

System Atari ST
(Hochauflösender Modus)

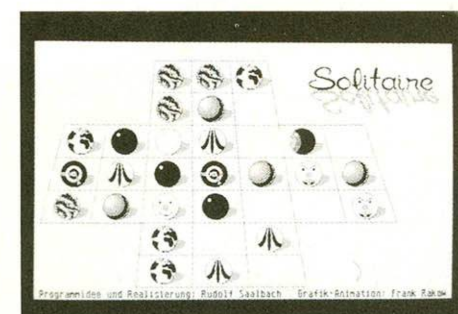
Spieletrost statt Arbeitsfrust

Vier interessante Spiele, bei denen es sowohl auf Geschicklichkeit als auch auf das gewisse Hirnschmalz ankommt, stehen Ihnen auf dieser Diskette zur Verfügung.

Zum einen wäre da eine sehr hübsche 3-D-Variante des berühmten Brettspiels Solitaire. Kurz zu den Spielregeln: Das Spielbrett besteht aus 33 Feldern, von denen 32 Felder mit einem Stein besetzt sind. Die Steine können nur durch Überspringen eines benachbarten Steines bewegt werden. Überspringt man einen Stein, wird dieser aus dem Spiel entfernt. Ziel ist, daß nur noch ein Spielstein auf dem Brett übrigbleibt. Bei der auf der Diskette vorliegenden Version kann man zwischen zwei Spielvarianten wählen: einmal die französische, bei der das hintere linke Feld zu Anfang frei bleibt, und die englische, bei der das freie Feld anfangs in der Mitte ist. Ein Demomode zeigt, wie es gemacht wird. Die Spielsteine werden als Kugeln mit bestimmten Mustern dargestellt, die sehr gut gelungen sind. Hier besteht die Möglichkeit, aus verschiedenen Mustern zu wählen.

Das zweite Spiel auf dieser Diskette dürfte wohl jedem bekannt sein; es handelt sich um eine Version des mittlerweile berühmt-berüchtigten Pacman-Spieles. Das einzige, was sich an diesem Spiel geändert hat, dürfte lediglich der Name sein: MAC-PAN. Hier scheint dem Urheber dieser Version nicht allzuviel eingefallen sein. Per Joystick muß man versuchen, alle Powerpills aufzusammeln, ohne von den Geistern erwischt zu werden. Das Spiel wird mit dem Joystick gesteuert. Nichtsdestotrotz hat der gute alte Pacman nichts von seiner Genialität eingebüßt.

Sprengmeister heißt das dritte Spiel im Bunde. Hier handelt es sich um ein Brettspiel, das die Gehirnwindungen in Wallung geraten läßt. Das Spielbrett gliedert sich in 64 Felder, wobei zwei Spieler (wovon einer vom Computer simuliert werden kann) abwechselnd Steine auf ein beliebiges Feld legen können. Lediglich Felder, auf denen sich schon ein oder mehrere Spielsteine des Gegners befinden, dürfen nicht belegt werden. Das Ziel



dieses Spieles liegt darin, daß ein Spieler alle Felder mit seinen Steinen besetzt haben muß. Enthält ein Feld genauso viele Steine, wie es Nachbarfelder besitzt, so ist das Feld überladen und wird gesprengt. Die Steine des gesprengten Feldes werden dann auf die Nachbarfelder verteilt, und jedes Feld, daß bei einer solchen Sprengung einen Stein dazubekommt, gehört anschließend dem Spieler, der die Sprengung ausgelöst hat. Hierbei können sich im Spielverlauf enorme Kettenreaktionen ergeben.

Galaxy heißt die letzte Brettspielumsetzung auf dieser Diskette. Es geht darum, innerhalb weniger Züge aus 256 verdeckten Spielsteinen vier bestimmte Steine zu finden. Einige Steine dienen als Schlüsselfelder, die eine ganze Reihe anderer Felder umdrehen können. Somit kann man innerhalb weniger Züge, insofern man die richtigen Schlüsselsteine entdeckt hat, das gesamte Spielfeld aufdecken.

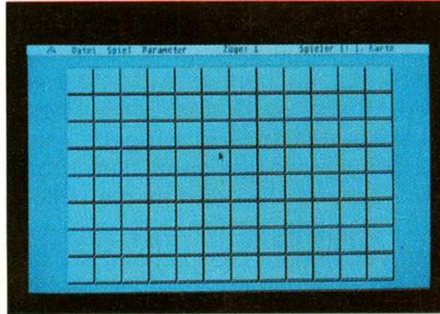
Leider existiert bei diesem Spiel keine Anleitung, so daß der Spieler, der die Hintergründe dazu nicht kennt, am Rätseln ist, worum es sich bei diesem Spiel überhaupt dreht. Dies ist ein Manko bei Public-Domain-Produkten, das aber glücklicherweise nur relativ selten auftritt.

Maxon ST-Disk Nr.138

System: Atari ST
(Hochauflösender Modus)

Memory, der Gedächtnistrainer

Dieses wohl allseits bekannte Kartenspiel bedarf eigentlich keiner Erklärung. Die Umsetzung auf dem Atari ermöglicht es, die bereits fünf verschiedenen Auslagen zu ergänzen. Eine Anleitung zur Erstellung eigener Memories finden Sie in dem Help-Modus, der durch das Pulldown-Menü erreichbar ist. Hier müssen Sie lediglich durch Eingabe der Größe der Bilder, Breite und Höhe des Rasters ein Gitterbild erzeugen. Sind Ihnen die Motive zu langweilig, können Sie auch eigene Bilder auf die Karten bannen. Hier hilft Ihnen die Bilddatei weiter. Mit dieser Option ist es möglich, Bilder aus jedem Mal- und Zeichenprogramm zu laden und zu verwerten. Bis zu drei Personen können



bei diesem Spiel teilnehmen, so daß die Möglichkeit eines Turniers nicht ausgeschlossen ist.

Neben drei normalen Schwierigkeitsstufen existiert die Hardcore-Einstellung, die besagt, daß nach zehn Zügen alle verdeckten Karten untereinander gemischt werden.

Maxon ST-Disk Nr. 174

System: Atari ST
(Hochauflösender Modus)

Weitere Spiele

Eine Abart des Dauerbrenners Break Out findet sich gleich zu Anfang des Directories auf der Diskette Nr. 174 wieder. Bumerang heißt dieses Spiel, bei dem der Spieler versuchen muß, die Spielsteine vom Bildschirm zu entfernen. Wie der Name des Spieles schon verrät, handelt es sich hier nicht um einen Ball, mit dem der Spieler die Steine zerplatzen läßt, sondern um einen Bumerang. Daß dieser natürlich andere Flugeigenschaften als ein Rotationskörper besitzt, dürfte wohl jedem Kind bekannt sein. Dadurch lassen sich die fantastischsten Flugbahnen erreichen. Natürlich wird das Spiel deswegen auch wesentlich schwerer als die herkömmlichen Break-Out-Spiele.

Push Me, das zweite Programm auf der Diskette, ist ein Spiel, bei dem es darum geht, daß ein Quadrat an eine bestimmte Position auf dem Spielfeld gebracht werden muß.

Manche Leute kennen diese kleinen Taschenspiele wie "Verschiebe Fix" bestimmt, bei denen man Zahlen oder Buchstaben in eine bestimmte Reihenfolge bringen muß. Ein Feld ist frei, und man muß nun versuchen, durch Hin- und Herschieben der einzelnen Steine die gewünschte Reihenfolge zu bekommen. Die Besonderheit bei Push Me ist nun die, daß die zu verschiebenden Steine nicht die gleichen Abmaße besitzen. Hier ist Knobeln angesagt. Dieses Spiel hat uns in der Redaktion einige Zeit gekostet, denn die Faszination, die von Push Me ausgeht, ist enorm.

Auf allen Computersystemen programmiert, in Hunderten von Varianten erhältlich: Die Rede ist von Mondlandeprogrammen. Auch auf dieser Diskette befindet sich ein solches, und ich muß sagen, trotz der Schwierigkeit, das Gefährt auf der Mondoberfläche sicher zu landen, hat es mir ganz gut gefallen. Abgesehen von dem Einleitungstext, der wirklich kitschig geraten ist (der Autor weist selbst darauf hin), ist die Aufmachung doch recht gut gelungen. Der Blick aus dem Cockpit des Shuttles zeigt die Entfernung und den Landezielpunkt an. Nach jedem Versuch wird die Flugphase des Raumschiffes in einem Diagramm ausgewertet.

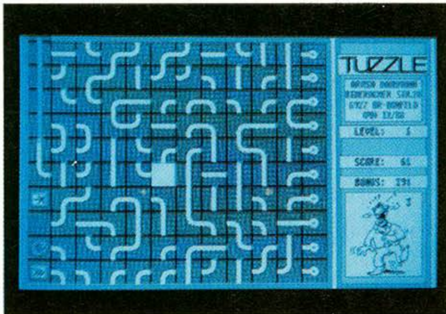
Personen aus Brösels Werner präsentieren sich bei dem "Pipeline verlegen"-Spiel Tuzzle. Es gilt, durch Verschieben oder Verdrehen von Bausteinen, auf denen jeweils ein Rohrstück abgebildet ist, eine komplette Rohrleitung zu schaffen, so daß das Wasser zum Abfluß gelangen kann. Hat der Spieler es geschafft, die Rohrstücke zu einer durchgehenden Pipeline zusammenzustellen, gelangt man in den nächsten der vorhandenen vierzig Level.

Kick # A34

System: Amiga

Und noch mehr Spiele

Wer diese Diskette kauft, kann bestimmt nicht über Langeweile klagen, es sei denn, der Amiga ist kaputt. Neben einer schönen Reversi-Version mit Sprachausgabe warten zwei weitere Spiele nur darauf, gespielt zu werden. Doch zunächst zu Reversi, das wohl hinlänglich bekannt sein dürfte. Der Spieler tritt gegen den Computer an, wobei er zwischen fünf Schwierigkeitsstufen wählen kann. Wie bereits oben erwähnt, teilt der Rechner hin und wieder dem Spieler seinen Kommentar zum Spielgeschehen mit. Weitere Hilfestellungen sind in dem Pulldown-Menü Options möglich. Neben Zugvorschlägen und der Anzeige der zu setzenden Felder, kann man hier in den Help-Mode



kommen, der die Spielregeln erklärt. Diese Reversi-Variante unterstützt die Multitaskingfähigkeit des Amiga, so daß Sie das Spiel auch im Hintergrund laufen lassen können.

Dies ist eine feine Sache, denn bei höheren Schwierigkeitsstufen kann es schon mal vorkommen, daß der Rechner längere Zeit "on line" ist. Auf dem Spielbildschirm können Sie jederzeit sehen, wieviel Steine Sie und wieviel der Computer besitzt.

Patience-Freunden wird der Name Klondike bestimmt ein Begriff sein. Es handelt sich um ein Kartenspiel, bei dem es sowohl auf Kombination als auch auf das Quäntchen Glück ankommt. Leider ist bei diesem Programm auf jegliche Anleitung sowie auf hilfreiche Optionen verzichtet worden, Ausprobieren hilft aber weiter, da bei jedem falschen Zug der Rechner erklärt, warum dieser Zug nicht ausführbar ist. Diese Patience hat mich sehr viel Zeit gekostet, bevor sie einmal aufging, dennoch war ich von der Faszination, die von diesem Spiel ausgeht, schier gefesselt.

Tunnel heißt das letzte Spiel auf der Kick # A34. Hier geht es darum, den kürzesten Weg aus einem Labyrinth zu finden.

Nichts Neues werden Sie nun sagen, dennoch ist diese Variante etwas Besonderes. Sie steuern ein batteriebetriebenes Fahrzeug durch diesen Irrgarten, wobei Sie sich anhand des "Short Range Scanners", also der Sicht aus dem Fenster, und des "Long Range Scanners", sprich Karte, orientieren können. Haben Sie einen falschen Weg gewählt und müssen auf einer schon gefahrenen Strecke zurückkehren, so geschieht dies auf Kosten der Batterien. Sind die Akkus verbraucht, wird der Short Range Scanner verrücktspielen.

Sie sollten auch dafür Sorge tragen, nicht zu oft gegen Wände zu fahren, denn bei zu häufigem Kontakt mit dem Beton wird der Long Range Scanner seinen Geist aufgeben, und Sie sind unweigerlich in dem Irrgarten verloren. Sie dürfen drei Blicke auf die Karte werfen, um den Ausgang zu finden. Dies scheint auf den ersten Blick ein relativ einfaches Unterfangen, jedoch der Blick auf die Karte ist nur von kurzer Dauer, und der Irrgarten ist sehr komplex.
Dieses Spiel zeigt wieder einmal, daß man mit einer neuen Aufmachung eine alte Spielidee gut verkaufen kann.

Digital Marketing PD-Disks A0D

System: Amiga

Utilities, die jeder haben sollte

TNM-FDDSYSTEM V1.0

Eine interessante Sache: Wer keine Zeit hat, kann auf diese Art seine Disketten hervorragend löschen. Das FDDSYSTEM zerstört innerhalb von Sekunden den physikalischen Aufbau jedes einzelnen Tracks der Disketten, die in angeschlossenen Laufwerken einliegen. Hier ist Vorsicht geboten, denn das Programm beginnt sofort nach dem Anklicken mit der Ausführung.
Die Disketten lassen sich hinterher nur noch formatieren. Dies findet unter anderem eine nützliche Anwendung bei virenbefallenen Disketten, die sich auf herkömmlichem Weg nicht mehr formatieren lassen (Byte-Bandit).



TNM-CODER PRE-V 1.0

Wer sich vor fremden Zugriffen auf seine Disketten schützen will, sollte dieses Programm benutzen. Nach dem Start wird auf einer eingelegten Diskette ein codiertes Format geschrieben, das nur dem Benutzer bekannt ist. Diese Diskette kann nur mit einer in DF1: eingelegten Decodierungsdiskette, die ebenfalls mit diesem Programm hergestellt wird, wieder gestartet werden.

BOOTBLOCKWRITER

Dieses Programm erlaubt mehrere Möglichkeiten, einen Bootblock auf Diskette zu schreiben:

1. Install "Virus-Free" Bootblock:

Der Bootblock der installierten Diskette wird beim Einlegen der Diskette auf eventuelle Viren überprüft.

2. Install "Virus-Free" NoFastMem Bootblock:
Wie bei Punkt 1, jedoch mit NoFastMem-Installation

3. Install Bootblock protected against SCA:

Der so installierte Bootblock wird gegen den bekannten SCA-Virus geschützt.

4. Install boring, normal Bootblock:

Ein normaler Bootblock, wie man ihn mit dem Install-Befehl des AmigaDOS erzeugen kann, wird auf der Diskette installiert.

5. Option zum Lesen und Schreiben von Custom-Bootblocks.

BLIZZARD PROTECTOR V1.0

Wieder ein Viruskiller, der diesmal auch mit mehr als 512 KB arbeitet (Erweiterungs-RAM), den SCA und Byte-Bandit auf der Diskette findet, jeden Virus im Speicher erkennen soll und einen Bootblock installiert, der einen erkannten Virus im Speicher vernichtet. Der Blizzard Protector zeigt den Zustand des Bootblocks von Disketten in den Drives DF0: bis DF3: an. Dabei kann der Bootblock auch als ASCII-Code dargestellt werden. Ein besonderer Gag hierbei: Ein Bouncing-Amiga-Ball springt durch den Screen.

AMIGA MONITOR

Hinter diesem Namen verbirgt sich ein RAM-Monitor mit verschiedenen Befehlen zum Aufzeigen und Manipulieren des Speicherinhalts. Hier wäre ein umfangreiches Handbuch vonnöten, wenn man mit dem Programm arbeiten möchte.

DIR-MASTER

Dir-Master ist ein komfortables Disketten-Directory-Archivierprogramm. Es können alle eingelegten Disketten mit Directories aufgezeigt und verwaltet werden. Dem User stehen eine Menge an Optionen parat, darunter Such-, Vergleichs- und Sortierfunktionen.

HOC BOOTBLOCK REMOVER

Mit diesem Programm läßt sich auf beliebigen Disketten ein Intro installieren. Somit lassen sich eindrucksvolle Effekte während des Bootvorganges erzielen.

JUMPING BOOTBLOCK

Eigene Disketten mit einem netten Vorspann versehen kann man mit dem Jumping-Bootblock-Programm. Nach Eingabe eines Textes wird dieser in den Bootblock in besonderer Form geschrieben, nach dem Booten erscheint dieser Text von rechts nach links, während er zwischen oberem und unterem Bildschirmrand wandert.

(Jürgen Borngießer/br)

Eine kleine Übersicht der Vertreiber von Public Domain, Free- und Shareware sowie Prüf-vor-Kauf-Programmen

(wie immer ohne Anspruch auf Vollständigkeit)

COMPUTER SOLUTIONS
Rosenbuschstr. 2
8000 München 22
Tel.: 089/295976
System: PC

DIGITAL MARKETING D. MÜCKTER
Krefelder Str. 16
5142 Hückelhoven-Baal
Tel.: 02435/2086,428, oder 1295
System: C64, AMIGA

HIESKE, DIETER
Schillerstr. 36
6700 Ludwigshafen
Tel.: 0621/673105
System: AMIGA

INTERSOFT
Nohlstr. 76
4200 Oberhausen 1
Tel.: 0208/809014
System: ATARI, PC

KE-SOFT KEMAL EZCAN
Frankenstr. 24
6457 Maintal 4
Tel.: 6181/87539
System: ATARI XL/XE

KIRSCHBAUM MEDIENBERATUNG
Schubertstr. 3
4320 Hattingen
Tel.: 02324/82249
System: AMIGA

KOTULLA, MARTIN
Grabbestr. 9
8500 Nürnberg 90
Tel.: 0911/303333
System: C128, CPC, JOYCE

MAXON COMPUTER GMBH
Industriestr. 26
6236 Eschborn
Tel.: 06196/481811
System: ATARI ST, AMIGA

OSSOWSKI, STEFAN
Veronikastr. 33
4300 Essen 1
Tel.: 0201/788778
System: AMIGA

REDYSOFT SOFTWARE GMBH
Postfach 1261
8150 Holzkirchen
Tel.: 08024/8131
System: PC

SOFT MAIL AG
(ehemals Ecosoft Economy Software AG)
Postfach 30
7701 Büsingen
Tel.: 07734/2742
System: PC, MAC, AMIGA, ATARI, C64/128, APPLE II

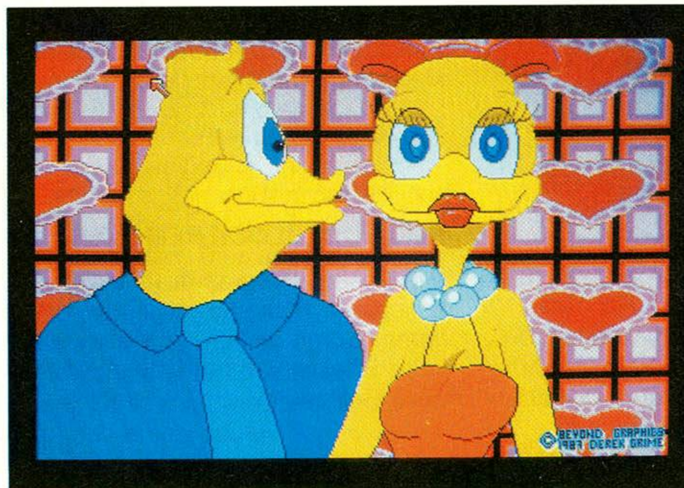
VERLAG NANE JÜRGENSEN
Ysenburgstr. 10
8000 München 19
Tel.: 089/1679644
System: PC

ASTRID GÜNTHER EXPRESS SERVICE
Braker Mitte 28
4920 Lemgo
Tel.: 05261/88901
System: PC

WOLF HARD- & SOFTWARE VERSAND
Deipe Stegge 187
4420 Coesfeld
Tel.: 02541/2874
System: AMIGA

Pageflipper

Hersteller: Mindware International
Vertrieb: DTM Werbung & EDV GmbH
System: Amiga
Preis: ca. 77,– DM
Besonderheiten: mind. Amiga-DOS V. 1.2



Bildschirmfoto: Amiga

Trickfilme à la Walt Disney können Sie mit Pageflipper leicht selbst gestalten.

Trickfilme im Eigenbau

Wer kennt sie nicht, die kleinen Daumenkinos, mit denen man den Effekt eines laufenden Bildes erzeugen kann? Zuerst erstellt man ein Bild, dupliziert dies auf ein anderes Blatt in einer abgeänderten Form, erstellt ein weiteres abgeändertes Bild und so weiter...

Hat man sich so ein paar Bilder zusammengestellt, kann man diese in einer Art Heft zusammenbinden und per Daumen die einzelnen Heftseiten durchblättern. Je schneller man die einzelnen Seiten durchblättert, desto mehr erscheint die Illusion einer Bewegung. Pageflipper nimmt Ihnen nun die Arbeit in dem Maße ab, daß Sie nicht mehr die Seiten von Hand durchblättern müssen, sondern die Bilder in das RAM des Rechners einladen können, die dann nach und nach auf dem Bildschirm ausgegeben werden. Die Geschwindigkeit, mit der die Bilder abgespielt werden, können Sie selbst bestimmen (natürlich nur in einem bestimmten Rahmen).

IFF-Grafiken lernen laufen

Einladen können Sie alle Bilder, die im IFF-Format abgespeichert wurden (z.B. Grafiken von D-Paint, Aegis Images, EASYL, etc.). Je mehr Speicherbereich Ihr Rechner besitzt, desto mehr Bilder können Sie logischerweise auch ins RAM laden und desto umfangreicher können Sie Ihre Trickfilme gestalten. Pageflipper arbeitet in jeder Auflösung und mit jeder Farbpalette des Amiga, so daß Sie Ihrer Fantasie freien Lauf lassen können. Der Speicherplatz wird mit Gewißheit nicht ausreichen, wenn Sie vorhaben, komplexe Filme zu kreieren. Hier besteht aber zum Glück die Möglichkeit (dank der Kontaktfreudigkeit des Amiga zur Außenwelt), kleinere Filmsequenzen auf einen Videorecorder aufzunehmen, um diese dann zu verknüpfen.

Pageflipper unterstützt den Overscan-Modus, was bedeutet, daß die Grafiken als Vollbilder auf den Fernsehschirm erscheinen und nicht, wie bei früheren Animationsprogrammen, ein störender Rahmen um das Bild stehen bleibt.

Zusammenfassung

Pageflipper ist ein Programm, das sehr leicht zu bedienen ist. Das kleine, aber durchaus ausreichende, deutschsprachige Handbuch erklärt anhand einiger Beispiele, wie man sich seine Trickfilme gestalten kann. Persönlich hat mir gefallen, daß alle Bilder, die im IFF-Format vorliegen, verarbeitet werden können, obwohl eine Einschränkung gemacht werden muß, nämlich die, daß alle Bilder einer Sequenz auch im selben Modus vorliegen müssen; so z.B. alle Grafiken niedrigauflösend und übergroß, hochauflösend und normalgroß oder aber alle im Interlace-Ham-Modus erstellten Bilder. Pageflipper unterstützt bis zu drei Floppylaufwerke sowie eine Harddisk. Mit dem Programm können Sie auch Diavorträge führen, denn Einzelbilder können (sowohl rückwärts, als auch vorwärts) per Mausklick geschaltet werden.

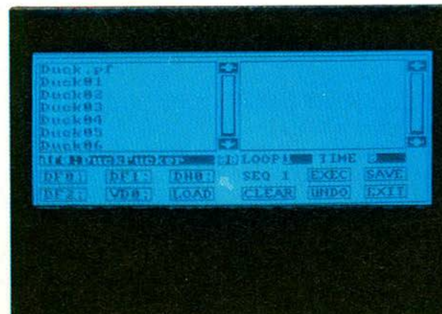
Eine weitere positive Sache, die die Hersteller von Pageflipper anbietet, ist die des Update-Service. Sie brauchen also für eventuelle Erweiterungen des Programmes nicht mehr den vollen Preis bezahlen. Pageflipper ist ein Programm, das dem Hobbyanimateur ein kleines, aber preisgünstiges Werkzeug in die Hände legt.

(br)

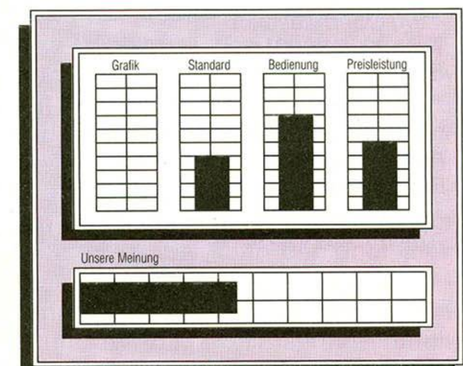




Bildschirmfoto: Amiga



Bildschirmfoto: Amiga



JOYSTICK bringt SCHWUNG ins Spiel!

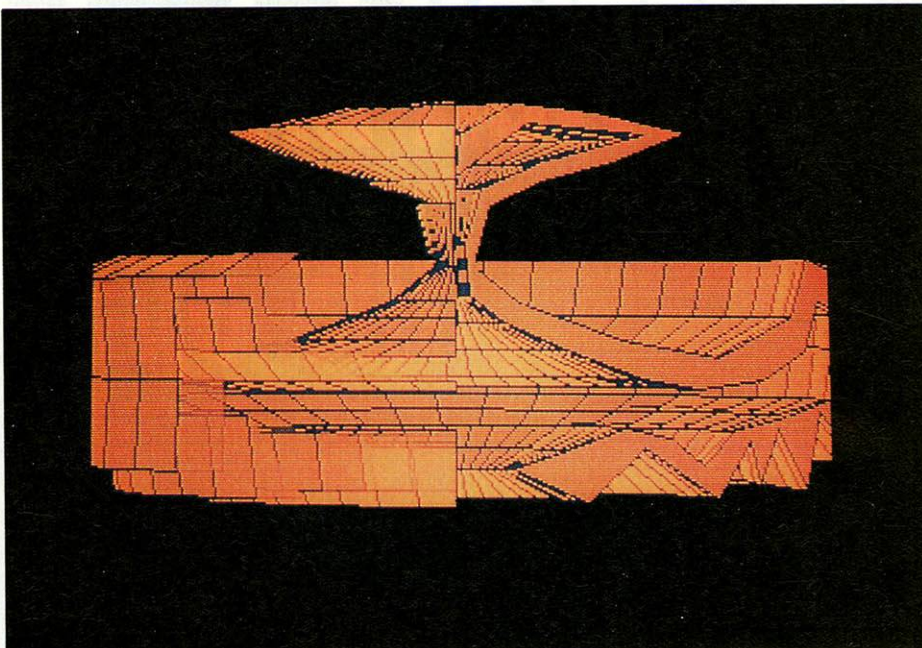
Mit einem JOYSTICK-Abo kommt regelmäßig die große Welt des Computerspiels zu Ihnen nach Hause.

Im Inland und West-Berlin:	
für 6 Ausgaben	32,– DM
für 12 Ausgaben	64,– DM
Im europäischen Ausland:	
für 6 Ausgaben	45,– DM
für 12 Ausgabe	90,– DM
Im außereurop. Ausland:	
für 6 Ausgaben	60,– DM
für 12 Ausgaben	120,– DM

Bitte Bestellkarte benutzen



DMV-Verlag · Postfach 250 · 3440 Eschwege



Bildschirmfoto: Atari ST

CAD-3D 2.0

Hersteller: Antic
Vertrieb: Markt & Technik
System: Atari ST
Preis: 179,– DM

Das Cyber Studio ist eine Programmserie, mit deren Hilfe man Animation zwei- und dreidimensional darstellen kann. Nachdem wir in der vorletzten Ausgabe den Malkünstler und Animationsprofi Cyber Paint unter die Lupe genommen haben, werden wir uns heute um das CAD-3D 2.0 kümmern. Das Programm soll der Animation die dritte Dimension eröffnen. So kommt mit dem Paket nicht nur ein entsprechendes Animationsprogramm, sondern auch entsprechende Werkzeuge. Da uns bereits Cyber Paint begeisterte, waren wir auf CAD-3D 2.0 natürlich gespannt.

Auf in die dritte Dimension!

Der Lieferumfang des Programms besteht aus zwei Disketten und einem 245 Seiten starken Handbuch, welches komplett in Deutsch gehalten ist; hier ist das erste Lob zu vergeben. Wie bei den anderen Produkten der Cyber-Serie auch, ist das Handbuch und dessen Übersetzung ins Deutsche gelungen. Selbst der Computereinsteiger findet sich schnell zurecht und weiß, wo er nachzuschlagen hat, sollte mal etwas unklar sein. Nachdem das System hochgefahren und CAD-3D 2.0 zum ersten Mal geladen wurde, sollte der Benutzer die auf der Diskette mitgelieferten Demos ansehen. Hier werden die Möglichkeiten des Programmes eindrucksvoll vorgestellt. Keinesfalls sollten Sie sich von dem Quickmenü, welches sich auf der linken Seite des Bildschirmes befindet und fast ein Drittel von diesem überdeckt, irritieren lassen. Neben diesem Schnellmenü befinden sich noch vier Windows auf den Monitor, welche zum Betrachten und Verschieben der verschiedenen räumlich definierten Objekte benötigt werden. Im einzelnen haben die Fenster folgende Funktionen:

CAMERA – durch dieses Fenster präsentiert sich dem Benutzer ein Ausblick auf das 3-D-Universum und die bereits erarbeiteten Ergebnisse.

TOP – zeigt eine Draufsicht der definierten Objekte. Des weiteren kann in diesem Window eine Positionierung der Objekte im 3-D-Darstellungsraum des Programmes vorgenommen werden.

RIGHT – ein Blick von rechts auf den definierten Körper, wiederum mit Positionierungsoption.

FRONT – frontaler Ausblick in das CAD-3D-Universum. In diesem Window kann die Höhe, in welcher der Körper im Raum schwebt, eingestellt werden.

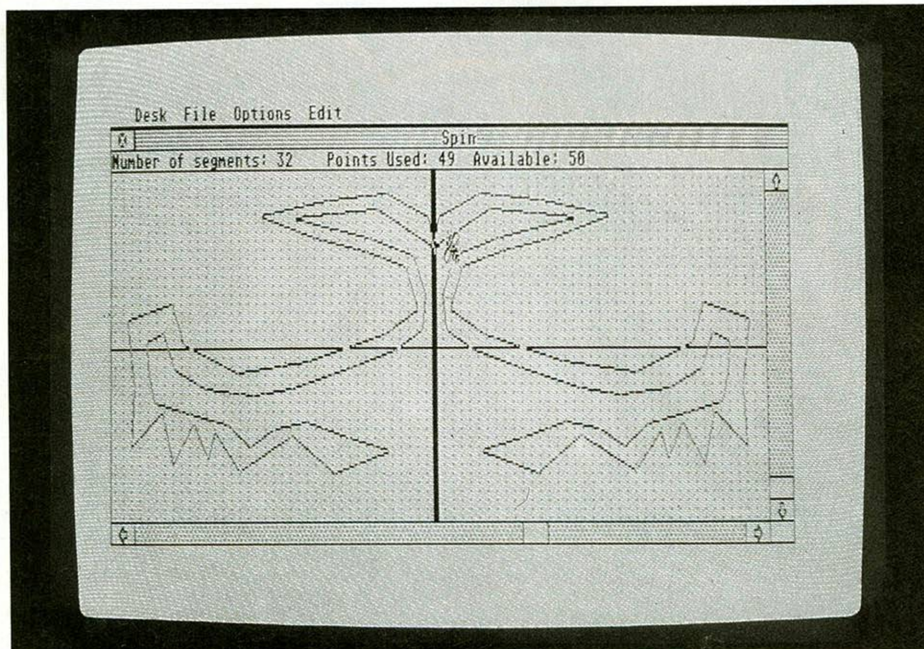
Bei Programmstart ist nur das CAMERA-Window angeschaltet. Die anderen müssen (können) wahlweise aktiviert werden. In jedem Fenster kann die Darstellungsart des Objektes anders sein. Es gibt derer vier.

WIREFRAME: Jedes Objekt wird als Drahtgittermodell dargestellt. Das Objekt ist, um es einfach zu sagen, durchsichtig, das heißt, man sieht alle Linien und Kanten.

HIDDEN LINE REMOVAL (HLR): Alle Linien, die vom Betrachter aus nicht sichtbar sind, werden auch nicht dargestellt.

SOLID: Das Objekt wird dargestellt, als wäre es aus Stein gehauen. Schatten etc. werden auf dem Objekt sichtbar.

SOLID OUTLINED: Im großen und ganzen wie Solid mit dem Unterschied, daß Randlinien auch dargestellt werden. Dadurch bekommt man den Eindruck, der Gegenstand



Bildschirmfoto: Atari ST

wäre aus einzelnen Teilen zusammengesetzt.

Es werde Licht...

Um einen fast realen, räumlichen Effekt zu erzeugen, gibt es die Option, Licht innerhalb des CAD-3D-Universums zu setzen. Hierfür kann man drei Lampen in sieben unterschiedlichen Lichtstärken frei im Raum positionieren.

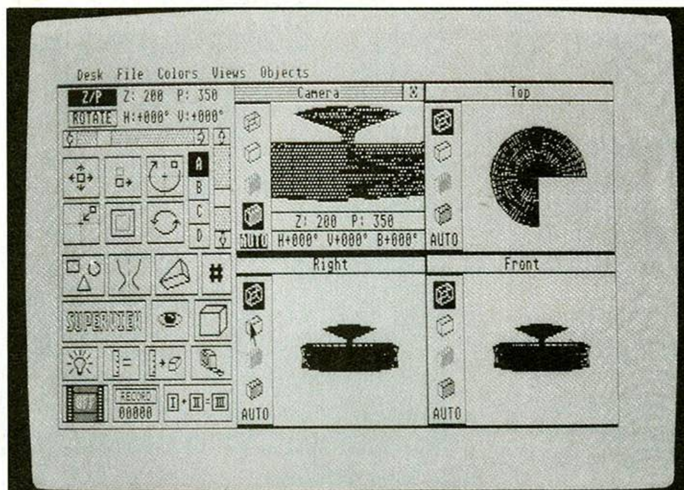
Zusätzlich ist es möglich, das Umgebungslicht einzustellen, falls man das gesamte Bild etwas erhellen möchte, ohne die Intensität einer Lampe zu erhöhen. Vielleicht ist es jetzt an der Zeit, das sogenannte CAD-3D-Universum zu erläutern, da dieser Begriff schon mehrfach innerhalb dieses Reviews auftauchte.

Dieses Universum ist nichts anderes als ein fiktiver Raum, in dem man seine Objekte, welche man mit CAD-3D erstellt, frei positionieren kann. Wird ein Objekt neu erstellt, so erscheint es zuerst in der Mitte dieses Raumes. Wie werden nun die Gegenstände erstellt? Hierfür stehen dem Benutzer zwei Funktionen zur Auswahl, welche zu verschiedenen Ergebnissen führen.

Die eine ist die Extrude-Funktion. Hier zeichnet man sein Objekt einfach auf dem Schirm, wobei darauf zu achten ist, daß man im Uhrzeigersinn zeichnet und daß das Objekt dort wieder endet, wo es begonnen wurde. Ist man damit fertig, wird der Gegenstand einfach ausgeschnitten und ist als 3-D-Block vorhanden.

Um es sich einfach vorzustellen, sollte man an eine Laubsägenarbeit denken. Hier wird auch aus einer 2-D-Zeichnung ein 3-D-Objekt. Die andere ist die Spin-Funktion. Hier zeichnet man eine Hälfte seines Objektes, bei einer Symetrieachse beginnend und auch wieder bei ihr endend. Dieses Halbobjekt liegt jetzt als Schablone vor und wird bei Ausführung um die Symetrieachse herum gedreht. Es ist nicht Pflicht, die Schablone um 360 Grad zu drehen.

Möchte man z.B. die Rißzeichnung einer Maschine konstruieren, in die man hineinsehen kann, ist man in der Lage, einfach einen Teil der gedrehten Schablone wegzulassen, so daß



Bildschirmfoto: Atari ST

Mit wenigen Handgriffen lassen sich dreidimensionale Objekte in Sekundenschnelle entwerfen.

der Eindruck eines 'Aufschnitts' in das Objekt entsteht.

Zeichnen ist nur die eine Seite

Sollten Sie aufgrund aller Möglichkeiten, die das Programm bietet und von denen wir nur ein paar kurz anreißen konnten, ein paar Objekte kreiert haben und sind nun zu dem Schluß gekommen, diese müßte man in einer Animation zu einem Film zusammenfügen, so können Sie dies mit CAD-3D 2.0 ohne große Programmierarbeit realisieren.

Sie setzen Ihre Grafikobjekte, Licht und Kamera. Dann aktivieren Sie die Animationsoption und los geht's. Nachdem der erste Schritt der Animation gespeichert wurde, nehmen Sie einfach Ihre Änderungen vor und speichern die zweite Aufnahme. Um Speicherplatz zu sparen, werden von CAD-3D nur Änderungen am Bild gesichert.

Sollten Sie zu den Perfektionisten gehören, können Sie unter Zuhilfenahme von CYBERMATE, einer speziellen Programmiersprache, die Animationen verfeinern.

Allerdings muß CYBERMATE nicht erst extra erworben werden, es gehört zum Packungsumfang von CAD-3D 2.0.

Fazit

Zusammenfassend kann über CAD-3D 2.0 gesagt werden, daß es ein Programm ist, dessen Anschaffung sich lohnt.

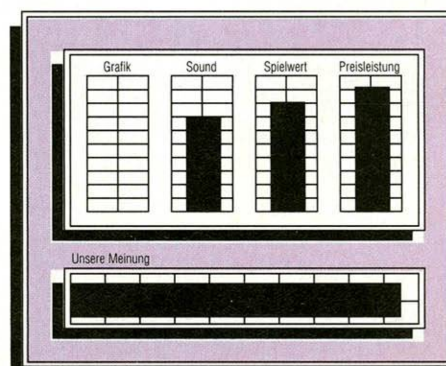
Wer schon immer einmal in der dritten Dimension konstruieren oder sich im Bereich der Animation versuchen wollte, ist hier sicher gut beraten.

Wer nun auch noch im Besitz von Cyber Paint ist (Test in 1/89), hat eine enorme Grafikpower auf seinem ST, der nur durch die Kreativität des Benutzers Grenzen gesetzt wird.

Die Bedienung ist schnell zu erlernen und das Handbuch, wie bereits oben erwähnt, lobenswert übersichtlich. Gespannt sind wir jetzt auf die weiteren Produkte aus der Cyber-Serie, zu denen unter anderem noch das 512-Farben-Zeichenprogramm 'Spektrum-512' gehört.

Einen ausführlichen Test werden wir Ihnen nicht vorenthalten. Kommen wir nun zum Schlußsatz. CAD-3D 2.0 ist, was das Preisleistungsverhältnis betrifft, ein Programm, das relativ wenig kostet und viel leistet. Jedem Grafikanwender sei dieses Produkt wärmstens ans Herz (in die Floppy) gelegt.

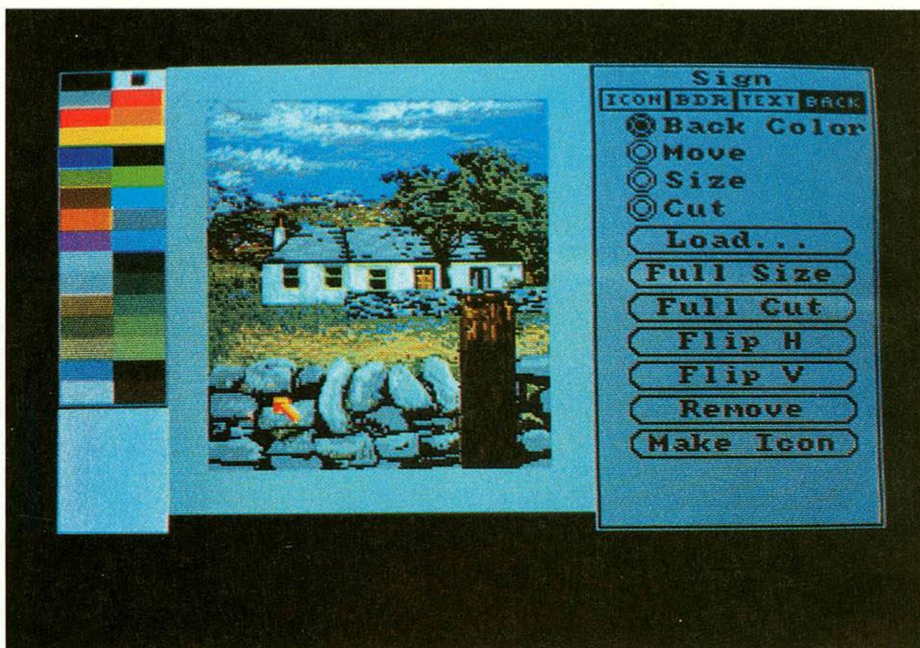
(rg)



Software Review

Deluxe Print II

Hersteller: Electronic Arts
System: Amiga
Preis: ca. 200,– DM

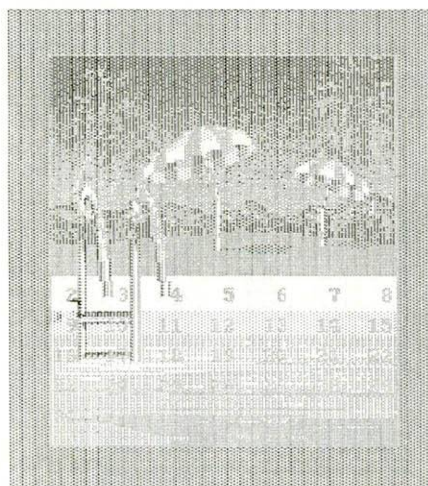


Bildschirmfoto: Amiga

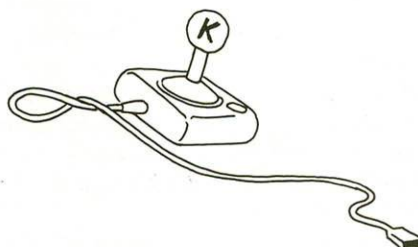
Gutes noch besser gemacht?

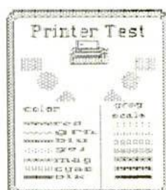
Die Deluxe-Serie von Electronic Arts war bisher schon ein Markenzeichen für gute Programme. Und die 'II' hinter dem Namen ruft ebenfalls gute Erinnerungen wach – nämlich den 'Quantensprung' von DPaint zu dem Standard 'DPaint II', das nach wie vor wohl beliebteste und am meisten benutzte Programm auf dem Amiga. Ist den Programmierern von EA auch diesmal ein solcher Qualitätssprung gelungen? Zusammen mit einem knapp 100seitigen englischen Handbuch, das alle Funktionen dieses Programms erklärt und hervorragend aufgebaut ist, erhält man zwei Disketten, die, wie üblich für EA-Programme der Deluxe-Serie, nicht kopiergeschützt sind und somit auch ohne Probleme auf Festplatte zu installieren sind. Als erstes waren wir natürlich gespannt, wie sich denn das äußere Erscheinungsbild geändert hat. Dabei wurden wir mehr als nur freudig überrascht. Zwar mußte das schöne Titelbild der alten Version weichen, doch hat sich dafür die Benutzeroberfläche um so mehr verändert, und dies praktisch nur zum Positiven. Bei dieser Version wird nun endlich Gebrauch von der Menü-Technik gemacht, was das Ganze etwas übersichtlicher und funktioneller erscheinen läßt. Außerdem wurde vom HiRes-Modus in den LoRes-Modus übergewechselt, was dem Benutzer nun endlich volle 32 Farben beschert (was vor allem bei der Benutzung eines Farbdruckers starke Auswirkungen auf das fertige Bild hat). In Bild 1 sieht man, daß viele der Submenüs, die vorher über Gadget zu bedienen waren, jetzt viel bequemer über Menü zu erreichen sind. Dabei fiel eigentlich nur negativ auf, daß bei zu großer Anzahl von verfügbaren Fonts die Höhe des Font-Menüs nicht richtig berechnet wird.

Dies kann vor allem bei der Benutzung einer Festplatte schnell passieren und zu 'leichten Verzerrungen' im Raum-Zeit-Kontinuum, sprich Bildschirm, und somit zum Absturz führen.



Bildschirmfoto: Amiga





Ob Schilder, Grußkarten oder Banner, DeLuxe Print ist ein vielseitig einsetzbares Druckwerkzeug.

'Preview' – Was man auf dem Bildschirm hat, kann man getrost ausdrucken

Bei DPrint II hat man zum Vergrößern und Verkleinern von Objekten dem Benutzer ein 'Size'-Gadget gegeben. Dieses erfreut aber so richtig erst nach etwas längerer Benutzung von DPrint. Denn nicht nur, daß Bilder, Rahmenteile und Text wirklich schnell verändert werden, nein, die Daten, die beim Verkleinern bei schlechter Programmierung unter Garantie verloren werden, werden von DPrint sorgsam behütet, so daß beim Ausdruck die volle Pracht wieder zu sehen ist. Und um sich davon schon vorher einen Eindruck machen zu können, hat DPrint den Menüpunkt 'Preview'. Hier kann man sich in beliebiger Vergrößerung ansehen, was da später aus dem mehr oder weniger großen Kasten, auch 'Drucker' genannt, herauskommt. Somit kann man DPrint schon ein WYSIWYG-System nennen.

Fonts braucht der Drucker

Doch wie steht es mit den Zeichensätzen? Der Amiga kann zwar so ziemlich alles als Zeichensatz benutzen, aber wie hat DPrint das Ganze gelöst? Nun, natürlich kann man für DPrint jeden Standardzeichensatz verwenden. Doch neben den Standard-Funktionen 'Bold', 'Italic' und 'Underline' hat DPrint noch einiges mehr zu bieten (Bild 2): Neben Schattenschrift mit beliebigen Farben sowie freiem Klappen des Textes in X- oder Y-Richtung kann man noch die Größe der Zeichen frei verändern. Mit

diesen ganzen Hilfsmitteln kann man dann leicht und schnell schöne Karten, Briefköpfe und anderes erzeugen, eben alles, was man mal so braucht.

Clip Art

Neben 'normalen' Bildern und Text kann man noch 'Icons', also kleine Grafikteile benutzen. Davon werden zum einen eine Reihe auf den Disketten mitgeliefert. Man kann dazu aber auch normale Bilder benutzen, die im IFF-Format abgespeichert sind. Und nicht zuletzt gibt es natürlich auch noch Ränder, die man um die Karte oder das Schild legen kann.

Der Grafikeditor

Zur Erzeugung von den Icons, die für Ränder und kleine Bilder verwendet werden, hat DPrint einen Editor eingebaut (Bild 3). Dieser beherrscht alle wichtigen Funktionen von einfachen Punkten über Linien bis hin zu gefüllten Ovalen, kann aber keineswegs als Ersatz für ein 'richtiges' Malprogramm dienen. Er reicht aber für einfache Grafiken voll aus, so daß man nicht extra noch DPaint hervorholen muß. Doch nun zu den Grafikformaten, die DPrint verwendet. Dabei gilt für alle, daß die vier Gestaltungsmöglichkeiten, also ein Bild für den Hintergrund, Text, Ränder sowie kleine Icons benutzt werden können. Das erste ist das 'Sign', also das Schild. Dieses Format füllt eine DIN-A4-Seite voll aus und ist für gut sichtbare und dennoch nicht zu große Grafiken geeignet. Mit dem zweiten Format, dem 'Label', kann man kleine Karten für Geschenke oder auch Visitenkarten bis zu einer Größe von 10.8x4.8 cm erstellen. Dabei sollte man allerdings bedenken, daß es ab einer bestimmten Anzahl garantiert billiger (und eventuell auch schöner) ist, die Karten professionell drucken zu lassen, als ständig neue Farbbänder zu kaufen... Bei diesem Format muß man übrigens auf den Rand verzichten, den man allerdings im Normalfall kaum brauchen wird. Das nächste Format, der 'Banner', ist ebenfalls sehr farbbandintensiv. Hier wird die Grafik auf etwa 22x50 cm ausgegeben. Auch beim nächsten Punkt dürfte man das Fotokopieren eines Ausdrucks wohl dem mehrfachen Drucken vorziehen: der Briefkopf. Dabei wird bis zu etwa 1/3 des Papiers bedruckt. Maximal zwölfmal im Jahr wird man das folgende Druckformat verwenden: den Kalender. Hierbei kann man im Prinzip wie bei 'Sign' vorgehen, nur daß DPrint den eigentlichen Kalenderteil selbsttätig entwirft, dem Benutzer bleibt nur noch, passende Grafiken einzubinden. Die vorletzte Option dürfte wohl die am meisten frequentierte sein: die Grußkarte. Hierbei kann man nacheinander die vier Seiten einer Grußkarte erstellen, die dann beim Ausdruck so plaziert werden, daß man durch einfaches Falten eine auf allen Seiten bedruckte Karte erhält. Das letzte Ausdruckformat ist das vierteilige Schild. Dies ist eine Mischung von 'Sign' und 'Card': Man erstellt die vier Teile und druckt sie zusammen im DIN-A4-Format aus.



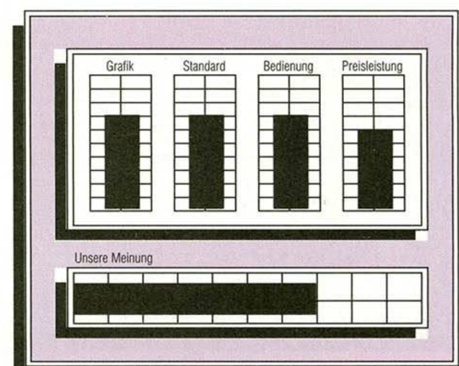
Bildschirmfoto: Amiga

Sie haben sich schon immer einen ganz individuell gestalteten Briefkopf gewünscht? Auch hier läßt DeLuxe Print Sie nicht im Stich!

DPrint II – das Druckprogramm?

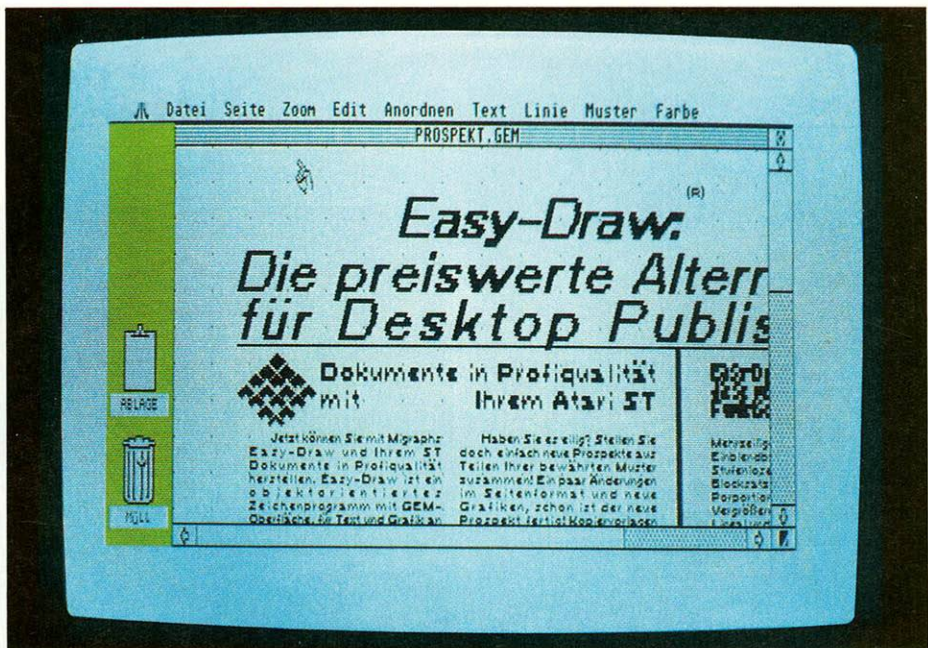
Um eine Grafik aufs Papier zu bringen, muß man natürlich auch irgendwie den Drucker starten können. Und natürlich hieße DPrint nicht DPrint, wenn es das nicht könnte. Beim Anwählen von 'Print' erscheint ein recht ausführlicher Requester, in dem alle wichtigen Daten angegeben werden können (Bild 4). Leider erfolgen die Größenangaben, wie für amerikanische Programme üblich, in Inch, so daß man noch einen Taschenrechner (oder ein gut trainiertes Gehirn) benötigt, um dem Programm seine Wünsche klarzumachen. Nachdem ich etwa an dieser Stelle angekommen war, bin ich zurück auf die Workbench gegangen, um dort mit Preferences die Parameter für meinen Drucker einzustellen. Und da ist mir etwas sehr Unschönes aufgefallen. Während schon eine Reihe von Softwareanbietern ihre Programme mit den neuesten Druckertreibern von der WB 1.3 versorgen, wurde hier auf die alten 1.2-er Treiber zurückgegriffen und das, obwohl dadurch die Ausdruckgeschwindigkeit stark gesenkt wird. Warum dies gemacht wurde, kann ich leider nicht sagen, doch vielleicht sollten an dieser Stelle die Programmierer ein einziges Mal versagt haben. Mir gelang es nämlich nicht, mit dem 1.3-er printer.device einen Ausdruck zu bekommen; der Rechner stürzte einfach ab. Und auch ein Versuch mit TurboPrint II brachte mich nicht weiter, hier tat sich einfach nichts. Doch dies kann das allgemein gute Bild von DPrint II nicht stark verschlechtern, läßt aber einen leicht bitteren Nachgeschmack zurück.

(Garry Glendown/hs)



Easy Draw – Supercharger

Hersteller: Migraph Systems
Vertrieb: Markt & Technik
System: Atari ST (1MB, SF314)
Preis: ca. DM 179,–



Bildschirmfoto: Atari ST

Die Theorie...

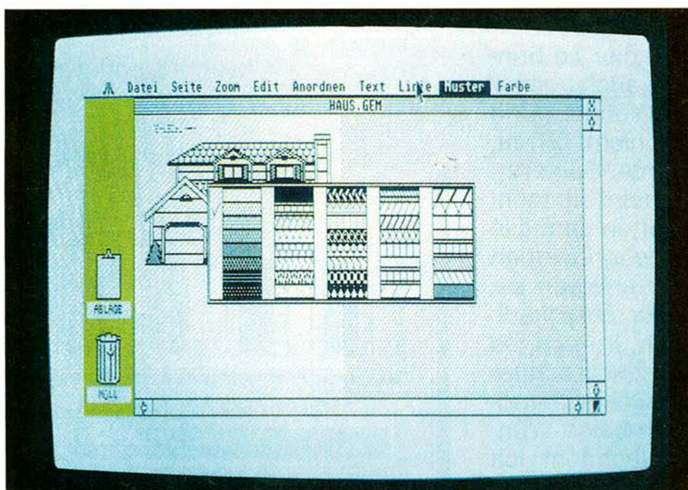
Easy Draw, ein ideales Programm für alle grafikbegeisterten Desktop-Publishing-Freaks. Mit Easy Draw ist es allen Desktop-Publishern möglich, ihre Texte mit eigenen Grafiken zu illustrieren. Dabei zeigen eigentlich alle mit Easy Draw erstellten Bilder die für DTP typische Eigenschaft, in alle möglichen Richtungen gestreckt und gestaucht werden zu können. Um dies realisieren zu können, war es nötig, alles, aber auch wirklich alles, was Sie auf den Bildschirm zeichnen, als Objekt zu behandeln. Sollten Sie also einen Kreis zeichnen und später in der fertigen Zeichnung feststellen, daß er wohl doch etwas kleiner sein sollte, können Sie immer noch alle Parameter des Kreises wie z.B. Linienstärke, Füllmuster und auch Größe ändern. Vor allem diese Eigenschaft macht Easy Draw zu einem wichtigen Tool für denjenigen, der öfter etwas mit DTP zu tun hat, denn sie ermöglicht die Anpassung aller Zeichnungen an fast jede Situation. An Zeichenfunktionen stellt Easy Draw die üblichen Tools wie Rechteck, Kreis, Ellipse, Kreis-Ellipsensektor, Linie, Linienzug, Text und Freihandzeichnen zur Verfügung. Sämtliche Figuren können gefüllt oder transparent dargestellt werden, wobei die Füllmuster in einem Editor frei editierbar sind.

...und die Praxis

Die Funktion "Freihandzeichnen" kann man allerdings kaum als solche bezeichnen. Üblicherweise handelt es sich bei dieser Funktion um das Setzen eines Bildpunktes unter dem Mauszeiger. Bewegt man die Maus, so kann man mit ihr zeichnen. Dies ist aber nur bei einem pixelorientierten Zeichenprogramm wie z.B. STAD möglich. Da aber Easy Draw ein objektorientiertes Zeichenprogramm ist, wurde diese Funktion so gestaltet, daß, ähnlich wie beim Linienzug, sich immer der Punkt unter dem Mauszeiger gemerkt wird, wenn der Mausknopf gedrückt ist. Das funktioniert, wenn man die Maus bei gedrücktem Knopf langsam bewegt. Dann ergibt sich eine richtige, handgezeichnete Figur. Bewegt man die Maus allerdings zu schnell, so wird die Figur sehr eckig. Zudem kann man nicht beliebig lange zeichnen, denn die Funktion bricht ab, wenn zu viele Punkte im Speicher sind. Das führt mitunter zu – für meinen Geschmack – recht kurzen Linien. Dafür kann die Zeichnung aber in alle Richtungen gestreckt und gestaucht werden. Die Funktion "Text" ermöglicht es, einen beliebigen ASCII-Text in ein vorher definiertes Rechteck zu laden.

DTP für den Hobbyanwender

Dazu steht eine Art Mini-Texteditor zur Verfügung, der immerhin Blocksatz und Wortumbruch beherrscht. Der gesamte Text kann, wie auch alles andere in Lage, X- und Y-Ausdehnung bzw. Größe manipuliert werden. Was ich bei Easy Draw für besonders praktisch halte, ist die Möglichkeit, alle Parameter aller Objekte jederzeit verändern zu können. So kann man z.B. ein gezeichnetes Formular jederzeit an mehrere unterschiedliche Texte anpassen oder eine Zeichnung ohne Qualitätsverlust (zumindest mit wesentlich geringerem als bei pixelorientierten Zeichenprogrammen) vergrößern, verkleinern oder verzerren. Um die Manipulation einer komplexen Grafik zu vereinfachen, ist es möglich, die Objekte (Kreise, Linien usw.) zu einem einzigen zusammenfassen, so daß z.B. ein Haus als Ganzes verkleinert und nicht jede Linie einzeln manipuliert werden kann. Nach vollendeter Verkleinerung können die Objekte wieder getrennt werden, um sie wie-

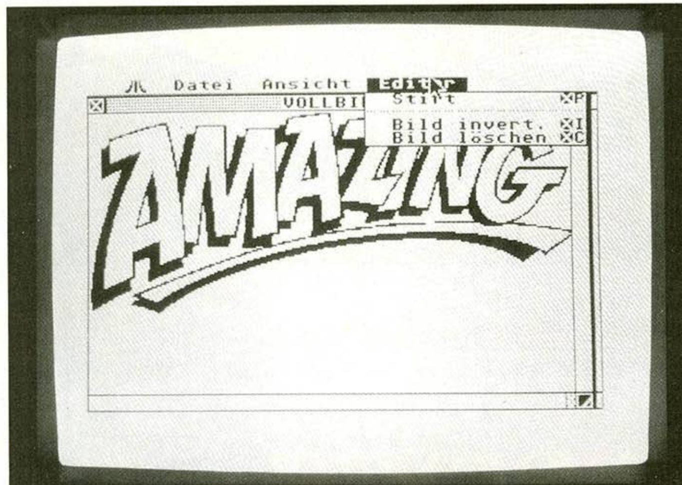


Bildschirmfoto: Atari ST

Als DTP-Programm für den Heimgebrauch präsentiert sich Easy Draw

der einzeln manipulieren zu können. Trotz all dieser Möglichkeiten erscheint es mir jedoch etwas umständlich, eine ansprechende und vor allem künstlerische Zeichnung, wie z.B. das Haus, das auf einer Demo-Disk mitgeliefert wird, zu erstellen. Schon allein deswegen, weil der Zoom-Modus nicht gerade der komfortabelste ist. Er beschränkt sich auf die Darstellung der Normalgröße, der Gesamtübersicht und die Möglichkeit, ein selektives Rechteck zu vergrößern. Hierbei wird allerdings nicht pixelorientiert vergrößert, was zu komischen Effekten führt, wenn man z.B. Schriften vergrößert, denn die Buchstaben werden nicht vergrößert, sondern nur weiter auseinander gesetzt. Wie die meisten Funktionen, bei denen alle auf dem Bildschirm sichtbaren Objekte frisch gezeichnet werden müssen, so wirkt auch das Zoomen etwas zäh, vor allem dann, wenn man den Bildausschnitt mit Hilfe der Rollbalken verschieben will. Wie es sich für ein DTP-Programm gehört, kann man auch bei Easy Draw ein Randlineal mit Zentimeter und Millimeter einblenden und auch das Seitenformat kann bis auf den Millimeter genau eingegeben werden. Als größter Nachteil von Easy Draw hat sich vor allem die Verarbeitungsgeschwindigkeit herausgestellt. Will man z.B. einen gefüllten Kreis über den Bildschirm bewegen, geht das doch sehr ruckartig und sehr langsam.

Es ist geradezu enttäuschend und frustrierend, wenn man denselben Arbeitsgang mit STAD durchführt und ihn mit Easy Draw vergleicht. Easy Draw bietet zusätzlich auch die Möglichkeit altherkömmliche Bilder in eine eigene Grafik einzubauen. Und dann wird es erst so richtig zeitraubend. Denn wenn man eine Pixelgrafik einbindet und diese auch anzeigen läßt, kann man eine Verarbeitungsgeschwindigkeit feststellen, die einem mit 8 MHz getakteten 16-Bit-68000-Prozessor absolut unwürdig ist. Jedesmal wenn sie bewegt wird oder herein- bzw. herausgezoomt wird, muß sie neu geladen werden (bei einem MByte Speicher). Außerdem muß ständig die Diskette mit dem Bild im Laufwerk sein. Glücklicherweise gibt es die Möglichkeit, die Bilder durch mit einem charakteristischen Muster gefüllte Rechtecke zu ersetzen. Um Pixelgrafiken von allen möglichen Grafikprogrammen einbinden zu können, müssen sie zunächst einmal in ein für Easy Draw verständliches Schwarzweißformat gebracht werden. Diese Arbeit übernimmt das zusätzlich mitgelieferte Programm Easy Draw Supercharger. Dieses Programm ist in der Lage, die Bilder von fast jedem Grafikprogramm in ein für Easy Draw verständliches Format zu übersetzen, also auch Farbgrafiken jeder Auflösung. Zusätzlich ist es möglich, separat jeden beliebigen Ausschnitt des aktuell dargestellten Bildes auf Diskette abzuspeichern. Auch eine individuelle Graustufenzuordnung ist möglich.



Bildschirmfoto: Atari ST

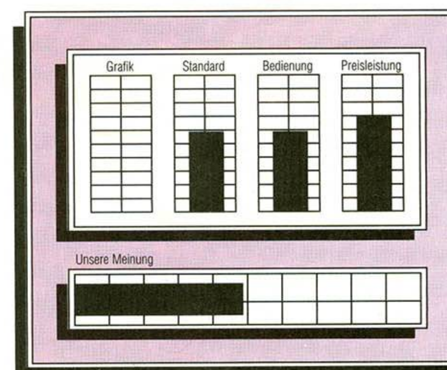
Solche Grafiken zu erstellen, ist gerade für den Anfänger nicht einfach!

Fazit

Zudem wird auch noch ein Snapshot Accessory mitgeliefert, das es ermöglicht, Grafiken aus anderen Programmen auszubauen. Die Disketten enthalten das Programm Easy Draw, ein extra Programm, um die mit Easy Draw erstellten Grafiken auszudrucken, und den oben erwähnten Supercharger plus Snapshot Accessory. Des weiteren befinden sich noch einige Demo-Dateien mit vielen guten Bildern auf den Disketten. Als benötigte Mindestkonfiguration wird ein Atari ST mit einem MByte, ein Matrixdrucker und ein doppelseitiges Laufwerk angegeben. Das Handbuch, das im Ordner mitgeliefert wird, ist sehr umfangreich und ausführlich. Es besteht aus insgesamt drei Teilen (je einzeln in eine Plastikfolie eingeschweißt – ein Musterbeispiel für überflüssiges Verpackungsmaterial) mit insgesamt 241 Seiten. Die einzelnen Teile sind das eigentliche Easy-Draw-Handbuch, ein zusätzliches Zusatzhandbuch und dem Supercharger-Handbuch. Die Handbücher sind überwiegend im Stil "Wie mache ich dies?", "Wie mache ich jenes?" gehalten. Und dank der insgesamt 10 Seiten langen Inhaltsverzeichnisse läßt es sich überwiegend zum Nachschlagen benutzen, wenn ein spezifisches Problem während der Arbeit auftaucht. Zur Einführung in Easy Draw wird zunächst exemplarisch eine Zeichnung erstellt, wobei jeder Schritt genauestens erklärt wird. Dann werden die restlichen Funktionen erläutert. Das Zusatzhandbuch enthält zusätzliche Informationen über Easy Draw und das Programm zum Ausdrucken der Grafiken. Das letzte Handbuch enthält eine Beschreibung des Superchargers. Es ist jedem abzuraten, Easy Draw zu kaufen, wenn man ein Zeichenprogramm sucht. Hat man allerdings vor, sehr viel mit Desktop Publishing zu arbeiten, so wird man früher oder später auf das Problem stoßen, die editierten Texte mit Grafiken zu unterlegen, um das Layout ansprechender zu gestalten. Ist man z.B. im Begriff, eine Zeitung herauszubringen, sollte Easy Draw auf jeden Fall eine Anschaffung wert sein. Denn dafür ist Easy Draw bestens geeignet.

Vor allem auch die Flexibilität fertiger Grafiken ist beeindruckend.

(Andreas Paul/rg)



Impressum

Herausgeber
Christian Widuch
Chefredakteur
Heinrich Stiller
Stellvertretender Chefredakteur
Markus Matejka
Redaktionsleiter
Stefan Ritter
Redaktion
Bernhard Rinke (br), Robin Goldmann (rg)
Freie Mitarbeiter dieser Ausgabe:
Garry Glendown, Jürgen Borngießer, Robert Marz, Jürgen Seibel, Marco Wittich, Stephan Engelhardt, Andreas Paul, Norbert Suhl, Antje G. Hink, Joachim Freiburg, Michael Anton, Hans Werner Fromme
Schlußredaktion
Renate Köberich
Redaktionsassistenz
Anke Kerstan (ke)
Produktionsleitung
Gerd Köberich, Helmut Skoupy
Satz
Claudia Küllmer, Silvia Führer, Martina Siebert, Gabriela Joseph, Marcus Geppert, Heidemarie Kohlhas
Layout
Yvonne Hendricks, Patricia Reifenhausen, Michael Grebenstein
Reprografie und Gestaltung
Margarete Schenk, Manuela Eska, Dieter Schnobl, Silvia Erbrich, Andrea Gundlach
Werbegrafik
Mohamed Hawa, Petra Biehl
Titelbild
Mit freundlicher Genehmigung der New Vision Video München
Illustration
Heinrich Stiller
Comic
Reinhard Alf
Fotografie
Christian Heckmann, Klaus Jatho
Bildarchiv
Heike Meister
Lektorat und Endredaktion
Susanne Mias, Dagmar Wilhelm
Anzeigenverkaufsleitung
Wolfgang Schnell
Anzeigenverkauf
Zaunkönigweg 2c,
8000 München 82,
Telefon: (0 89) 4 39 10 87,
Telefax: (0 89) 4 39 10 80
Britta Fiebig, Monika Schöbel, Jens Dhein
Anzeigenverwaltung und Disposition
Andrea Giese, Karina Ehrlich, Susanne Eska
Anzeigenpreise
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr.1 vom 01.01.89.
Anschrift Verlag/Redaktion »JOYSTICK«
DMV Daten und Medien Verlag
Widuch GmbH & Co. KG
Fuldaer Straße 6, 3440 Eschwege,
Telefon: (05651) 80 09-0 * Telefax: 05651-80 09-33
Vertrieb
VERLAGSUNION
ERICH PABEL-ARTHUR MOEWIG KG (VPM)
Friedrich-Bergius-Straße 20
Postfach 5707
6200 Wiesbaden
Druck
Druckerei Jungfer, 3420 Herzberg
Bezugspreise
Einzelpreis DM 6,50,-/sfr 6,50,-/ ÖS 52,-
Abonnementpreise
Die Preise verstehen sich grundsätzlich einschließlich Porto und Verpackung.
Inland:
Bezugspreis 12 Ausgaben: DM 64,-
Bezugspreis 6 Ausgaben: DM 32,-
Europäisches Ausland:
Bezugspreis 12 Ausgaben: DM 90,-
Bezugspreis 6 Ausgaben: DM 45,-
Außereuropäisches Ausland:
Bezugspreis 12 Ausgaben: DM 120,-
Bezugspreis 6 Ausgaben: DM 60,-
Bankverbindungen:
Postscheck Frankfurt/M: Kto.-Nr.: 23043-608
Raiffeisenbank Eschwege: BLZ: 522 603 85, Kto.-Nr.: 2457008
Die Abonnementbestellung kann innerhalb einer Woche nach Auftrag beim Verlag schriftlich widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist reicht der Poststempel. Das Abonnement verlängert sich automatisch um 6 bzw. 12 Ausgaben, wenn es nicht mindestens 6 Wochen vor Ablauf beim Verlag schriftlich gekündigt wird.
Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Datenträger sowie Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung. Die Zustimmung zum Abdruck wird vorausgesetzt.

Namentlich gekennzeichnete Fremdbeiträge geben nicht in jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder.

Spielen Sie gerne?

Lieben Sie es, stundenlang in Fantasiewelten und fantastischen Szenarien zu versinken?

Lieben Sie es, unbekannte Welten zu erkunden und sie zu kartografieren?

Mögen Sie es, in unterirdischen Verliesen oder in fernen Welten nach sagenhaften Schätzen zu suchen?

JA?

Dann sind Sie unser Mann oder unsere Frau.

Wir suchen ständig Tips und Tricks, Pokes, Landkarten und Lösungswege zu Computerspielen.

Also, wenn Sie Lust haben, an der

JOYSTICK Helpline

mitzuarbeiten, dann schicken Sie uns doch einfach Ihre Tips & Tricks.

DMV-Verlag
JOYSTICK Helpline
Postfach 250
3440 Eschwege

Die Inserenten

Termine:

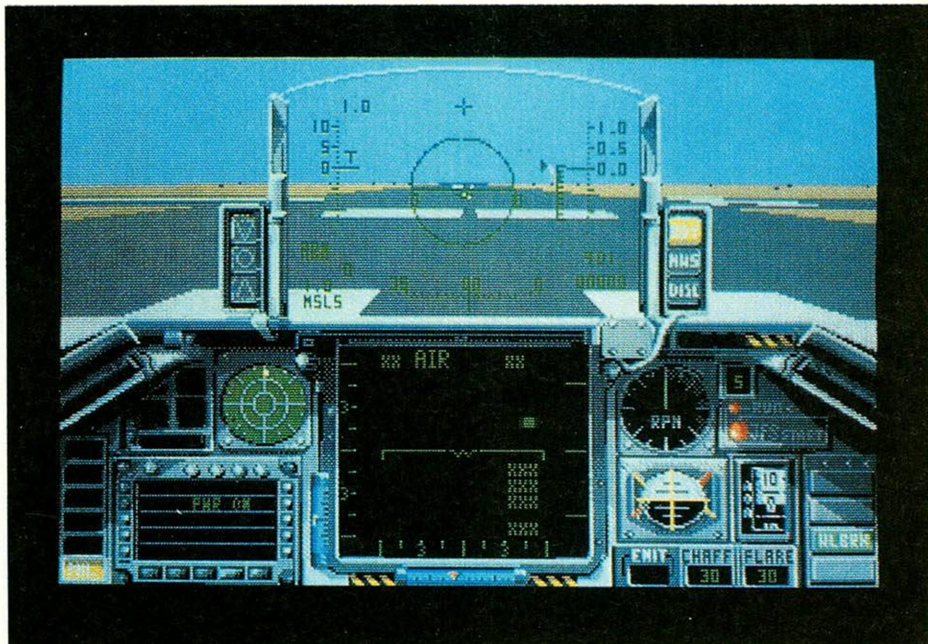
Anzeigenschluß für die Ausgabe 5/89 ist der

23.02.'89

Der Erscheinungstermin ist der

12.04.'89

Im nächsten Heft



Falcon. The F-16 Fighter Simulation. Noch komplexer, farbiger, präziser. JOYSTICK hat einen Testflug unternommen.

Joysticks im Härtetest

Welche Sticks haben den gnadenlosen JOYSTICK-Test bestanden, welcher blieb auf der Strecke?



Temple of the Flying Saucers – JOYSTICK hat dieses Programm unter die Lupe genommen.

Software Reviews

JOYSTICK hat für Sie aktuelle Software getestet, die besten Programme finden Sie im nächsten Heft.

Leisure Suit Larry II

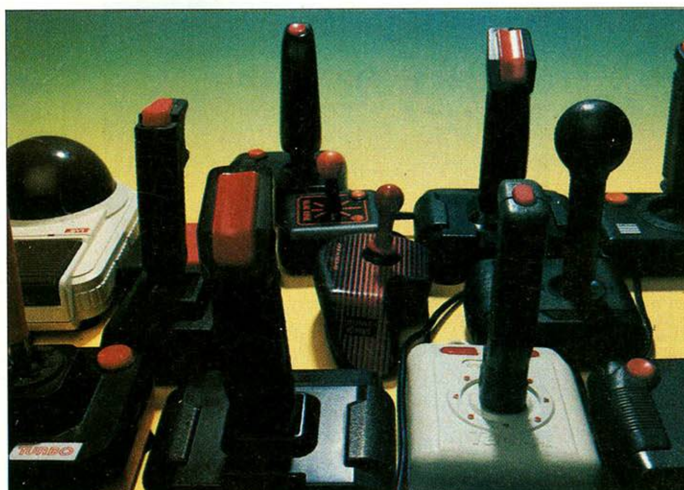
JOYSTICK hat interessante Tips und Tricks zu diesem Spiel zusammengetragen.

Konsolen

Wie war das Spielen vor zehn Jahren? Ein traumhafter Rückblick.

und...

...natürlich wieder Helpline, Cartridge Games, Wettbewerbe und, und, und...



Wir haben für Sie Joysticks aller Art getestet. Licht liegt hier dicht bei Schatten. Einzelheiten in der nächsten Ausgabe von JOYSTICK!

Die nächste Ausgabe von

Joystick

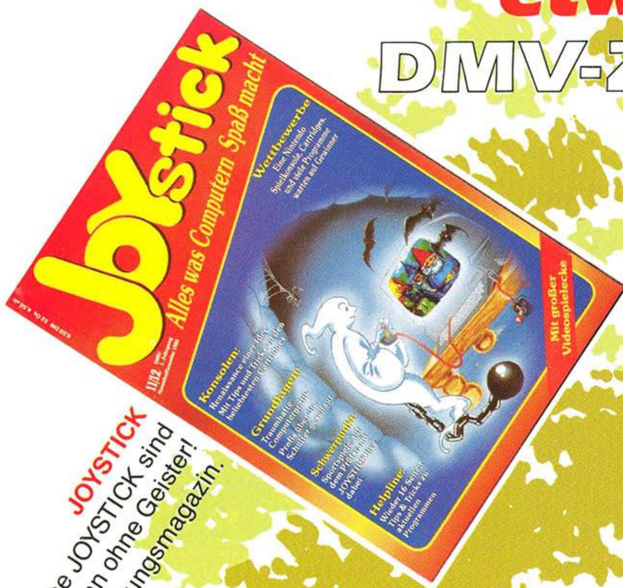
liegt ab

8. März

bei Ihrem Zeitschriftenhändler.

Für jeden Computerfreund etwas dabei

DMV-Zeitschriften



JOYSTICK
Spiele ohne JOYSTICK sind wie Pacman ohne Geister! Das Unterhaltungsmagazin.



DOS International
Lesen Sie "DOS" – liegen Sie richtig. Für Anwender und Programmierer aller PCs.



PC pur
Einstiege und Grundlagen müssen verständlich sein. PC-Neulinge wissen das zu schätzen.



WINDOW
Anspruchsvolle Software setzt professionelles Arbeiten voraus. Das Magazin, das neue Maßstäbe setzt.



PC Amstrad International
Die Nummer Eins, wenn es um CPCs, PCW Joyce und PC 1512/1640 geht.



TOOLBOX
Die Fachzeitschrift für Programmierer. Alternative für alle modernen Sprachen der modernen Computersysteme.

Wir stellen aus...
HANNOVER MESSE CeBIT'89
Welt-Centrum Büro · Information · Telekommunikation
8. – 15. MÄRZ 1989
Halle 7 Stand E 50

DMV-Verlag · Postfach 250 · 3440 Eschwege